

SONY



Благодаря увеличенному объему мобильной памяти, PSP открывает для вас безграничные возможности.

Фото: до 5524 фотографий*

Музыка: более 69 часов**

Кино: до 17 часов**

MEMORYSTICK PRODUCT

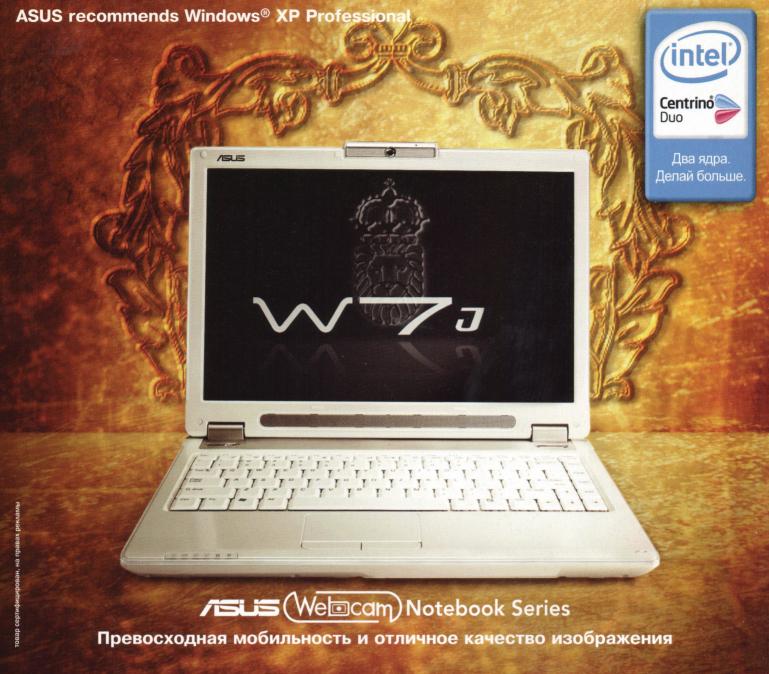
2 гигабайта свободы!
like.no.other™
Как никто другой

* 1 Мегапиксель, режим standard, сделанных с телефона или смартфона / ** 64 kbps в формате MP3 / *** 64 kbps, стерео в формате MPEG



MEMORY STICK PRO DUO

Увеличенная емкость карты Memory Stick PRO Duo позволяет хранить на ней большие объемы мультимедийной информации, в том числе цифровые фотографии, видеозаписи, музыкальные файлы и игры, а также подкасты и видеоблоги.



www.asus.ru

ASUS W7J создан на базе Технологии Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК

Ноутбуки ASUS W7 - это превосходные вычислительные возможности и великолепное качество изображения.13.3" широкоформатная матрица с поддержкой эксклюзивных технологий ASUS Color Shine, Splendid и V-cut обеспечивает ясное, четкое изображение с живыми, насыщенными цветами. Встроенные микрофон и веб-камера дают Вам возможность проведения видеоконференций без лишней суеты с подключением дополнительных устройств и путающихся проводов.

- Intel® Centrino® Duo Mobile Technology
 Intel® Core™ Duo Processor
 Intel® 945 PM Express Chipset
 Intel® PRO/Wireless 3945BG Network Connection
- Microsoft® Windows® XP
 - Home
- Professional
- DDR2 533 МГц до 1536 МБ
- 13.3" WXGA Color Shine & Crystal Shine LCD, ASUS Splendid Video Intelligent Engine
- HDD 80/100/120Gb
- 1.3 pixel web-camera
- 10/100/1000 Ethernet, 802.11 b/g, Bluetooth™ V2.0+EDR
- 3xUSB,1x ExpressCard, 1 x Card-Reader
- 31.5 х 22.6 х 2.9-3.69см, 1.95кг

Всемирная гарантия 2 года

13.3" широкоформатная матрица



Встроенная веб-камер



Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999



Москва: Армада-РС (495) 641-04-24, Артрон (495) 789-85-80, Avakom M (495) 784-67-36, Avanta PC (495) 954-54-22, Белый Ветер (495) 730-30-30, ForceComp (495) 775-66-55, ION (495) 544-43-33, NEXUS (495) 928-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, OLDI (495) 105-07-00, ПИРИТ (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Портком (495) 101-33-64, Респект (495) 177-40-77, Сетевая Лаборатория (495) 500-03-05, SMS (495) 956-12-25; СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 518-83-58; Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23; Санкт-Петербург: Display (812) 103-00-18, КБЙ (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерь (812) 542-45-51; Барнаул: С-Тгаde (3852) 38-10-00; Воронеж: РЕТ (4732) 775-93-39; Екатерынбург: Парад (3432) 51-48-22, СтартТежно-(3432) 56-85-01; Красноарск: Борлас СБ (3912) 58-09-52, Портис (3912) 514-73-36; Новосибирск: НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333; Ростов-на-Дону: Центр-Дон (8632) 698-668, Поиск (863) 250-13-00; Самара: Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846) 241-67-53; Томек: Интант (3822) 41-55-32; Томень: AD Systems (3452) 22-335-33; Чальяйноск: Японская электронника (3512) 247-47-47; Уфа: Кламас (3472) 912-112, Форте VD (3472) 600-000; Xабаровск: Алукеу (4212) 328-155.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel Inside, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, the Centrino logo, the Intel logo and the Intel Inside logo are trademarks or registere trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



War on Terror 093

094

095

095

095

096

Sin Episodes:

Emergency

Battlefield 2:

Armored Fury

Booster Pack

Hitman: Blood Money

City Life

Rogue Trooper

Веб-камера Logitech QuickCam

117

118

120

122

126

128

for Notebooks Pro

Клавиатура Zboard

Автомобиль месяца

Консольный андеграунд

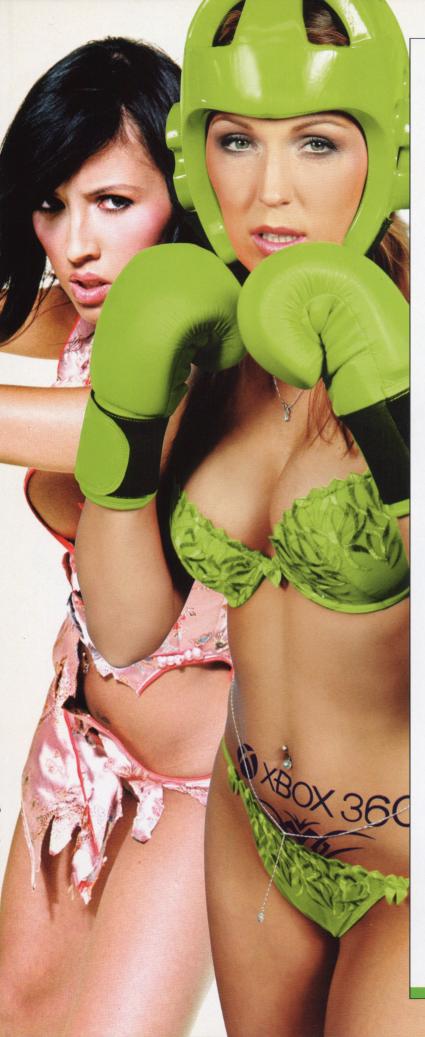
Конкурс писем Thrustmaster

Jeep Commander

Финиш

Консольный

андеграунд



MIDLAND

ПОДАРОК ЗА ОТЗЫВ



Вы можете оставить отзыв о любом устройстве, которым сейчас пользуетесь (телефон, КПК, плеер, фотокамера и т. п.)

Все о мобильной электронике

I-ON.RU

7 944 69 2 страницсайта

ИФН цифровой центр



Белая гвардия

Покончено с жирными отпечатками пальцев, так хорошо заметными на вашей PSP! Ceramic White — это элегантная белая жемчужина, продающаяся по той же цене, что и классическая черная PSP. Очевидно, Sony хочет подхлестнуть интерес к своей консоли и привлечь новых покупателей (особенно женского пола). Мы же отметим, что новая PSP смотрится как минимум не хуже!

Александр Македонский и другие

Civilization 4 приросла aggoном. Человечеству предлагаются новые способы самоубийства

Завершена работа над первым дополнением к лучшей стратегии 2005 года Civilization 4. Аддон Warlords уже вскоре появится в продаже. В дополнении сделан акцент на военной составляющей игры, и главным нововведением является новый тип юнитов под названием Warlord. В игре появится восемь новых сценариев, таких как рассвет Римской империи и нашествие Чингисхана. Но, как и в любом хорошем дополнении, будут и другие нововведения: новые здания, нации, юниты и т.д.





Новый Need for Speed выйдет уже в ноябре

Electronic Arts обещает сказать новое слово в жанре racing

Electronic Arts объявила, что новая часть знаменитой гоночной серии Need for Speed появится в ноябре. Need for Speed Carbon является самостоятельным проектом, а не продолжением NFS Underground или Most Wanted. Игра выйдет на всех платформах этого и следующего поколения, включая GameBoy Advance и мобильные телефоны. Издатель позиционирует игру как новую ступень в развитии гоночного жанра. В ней появится принципиально новая система тюнинга автомобилей (кото рых обещано более 50) и такая особенность, как собственная команда игрока, состоящая из шести человек. Разработчик акцентирует внимание на том, что в игре будут сложные и интересные гонки по каньонам. Что в них особенного и сможет ли игра стать прорывом, мы узнаем уже осенью.

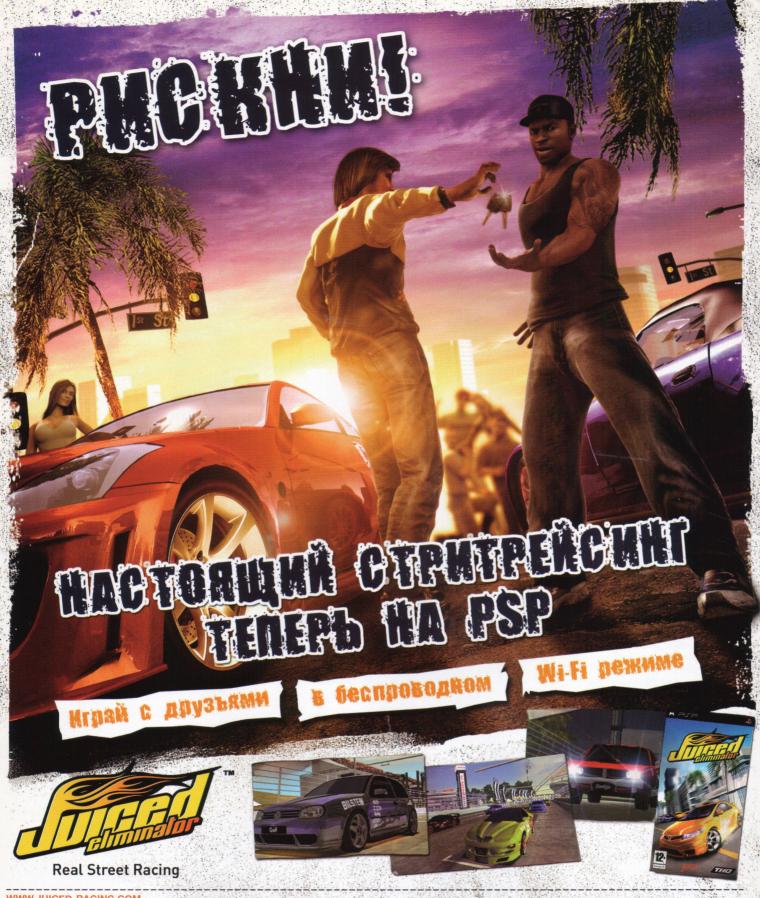


Хотя пятая часть знаменитой horror-серии Silent Hill не была анонсирована официально, сомнений в том, что она находится в разработке, нет. Наиболее вероятной платформой, на которой стоит ждать ее выхода, является PS 3. Пока проект проходит под рабочим названием Silent Hill 5, но скорее всего порядковый номер в итоге из заголовка уберут.

Namco анонсировала продолжения двух своих самых известных fighting-сериалов: Soul Calibur 4 и Tekken 6, которые выйдут на PS 3 и Xbox 360.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, разработка которого идет в недрах украинской компании GSC Game world, получил (очередную) официальную дату выхода—первый квартал 2007 года. Причин для новой отсрочки не предвидится, ведь всем, включая западного издателя THQ, надоела бесконечно растянувшаяся разработка проекта.

В моле винтажные



WWW.JUICED-RACING.COM

tive owners. All rights reserved. Developed by Juice Games Ltd. THO Ju tered trademarks of THO Inc. All rights reserved. All other trademarks.

"Playstation", " = ; and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved

Эту игру вы всегда можете найти в магазинах:



















> START

Legendary Pictures, которая известна своим
Batman Begins и скоро выходящим в прокат Superman
Returns, заключила соглашение с Blizzard Entertainment, и сейчас они совместно работают над экранизацией самой продаваемой стратегии всех времен — Warcraft.

Half-Life 2: Episode 2, релиз которого был намечен на осень, появится в магазинах только следующей весной.

В Интернете ходят слухи о том, что Blizzard собираются портировать World of Warcraft на консоли, так как идет набор сотрудников, имеющих опыт в создании консольных игр, однако сами разработчики эту информацию не подтверждают.

Lionhead Studios трудится над Fable 2. На этот раз разработчики прислушались к мнению игроков и собираются сделать более взрослую, сложную и длинную игру.

Козыри Nintendo

Уделать Sony любой ценой! Похоже, именно такую цель поставила для себя Nintendo



Появились слухи о том, что Nintendo может запустить свою платформу Wii раньше появления в продаже PlayStation 3, релиз которой запланирован на ноябрь. Если это все-таки произойдет, у Nintendo появится возможность захватить больший сегмент рынка, чем предполагалось, так как в стартовой линейке игр для Wii есть такие важные для фаната Nintendo игры, как Metroid Prime 3: Corruption w Legend of Zelda: The Twilight Princess. Другим фактором, играющим на пользу Nintendo, является соотношение цен консолей нового поколения. Уже вышедший Хьох 360 стоит от \$300 до \$400 в зависимости от комплектации. PlayStation 3 обойдется покупателям в \$500-600. А вот стоимость консоли от Nintendo (опять же по слухам) составит приблизительно \$200. При подобном раскладе многие наверняка приобретут себе Wii не как основную платформу, но как вторую консоль домой.

Будущее Call of Duty

Итальянцы за немцев, а мы — за французов!

В конце года на полках магазинов появится третья часть известного военного шутера Call of Duty, которая выйдет на PlayStation 2, Xbox, PlayStation 3, Xbox 360, Wii и PSP. Владельцы портативной приставки получат игру раньше остальных — уже осенью, тогда как выход проекта на других платформах намечен на декабрь. Действие Call of Duty 3 разворачивается в оккупированной фашистами Франции. Герою лично придется участвовать в освобождении Парижа и... вы угадали, в высадке в Нормандии. Одним из главных нововведений игры обещает стать разрушаемый и видоизменяемый ландшафт, который должен сильно повлиять на игровой процесс. Разработкой проекта занимается не Infinity Ward, a Treyarch, которая создавала консольную версию Call of Duty: Big Red One, а разработчики оригинальной версии игры занимаются созданием побочной ветви серии, которая называется Call of Duty: Modern Warfare и выйдет на PC и консолях нынешнего и нового поколения. Действие игры разворачивается в наше время, так что наша цель - борьба с мировым терроризмом на Ближнем Востоке, в Лондоне и Восточной Европе.



WARNING

PLATINUM CEPUS UTP AJJS PlayStation®



ТОЛЬКО ЛУЧШИЕ ИГРЫ СТАНОВЯТСЯ ПЛАТИНОВЫМИ

В МАГАЗИНАХ СТРАНЫ!



Platinum

ТОЛЬКО ЛУЧШИЕ ИГРЫ НА PSP $^{\mathsf{TM}}$ СТАНОВЯТСЯ ПЛАТИНОВЫМИ

новая цена

699

РУБЛЕЙ

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ДЛЯ РЅР™ПО НОВОЙ СУПЕРЦЕНЕ! В ПЛАТИНОВОЙ СЕРИИ!























START

Организаторы ЕЗ почти полгода нудели о том, что время бикини прошло... В итоге выставка в этом году выглядела совсем не так, как предыдущие, модели стали значительно скромнее... На таком фоне появление на стенде GameLoft Перис Хилтон не вызвало особого ажиотажа











20

HBOH 360

Nº 8 (20) август 2006 XS MAGAZINE







PS3



это касается Motorstorm.
Этот проект может «заинтересовать» только деформацией почвы в процессе игры (проезд соперников оставляет рытвины, как в будущей Sega Rally). Среди других игр, представленных в этом году, назовем Heavy Rain от французской студии Quantic Dream, Sonic the Hedgehog

двумя машинами! Одна-

ко после прошлогодней

конференции, на кото-

рой всем наобещали

золотые горы, невоз-

можно не разочароваться в представлен-

ных играх, в частности

в конечном итоге, единственным сооытием стала именно она. Божественное качество графики, впечатляющая проработка мельчайших деталей, публика, которая уклоняется от машин во время рапли, более чем адекватная скорость анимации: Gran Turismo HD действительно произвела фурор. Чтобы оценить сие, надо вспомнить прошлогоднюю пресс-конференцию Sony, где показали только видеоролики игр для PlayStation 3. Тогда возникали привычные уже сомнения — и это датерlay? Реальный? И вот мы видим играбельную версию GT, поражающую своей красотищей. Что еще интересного? Секретная игра от создателей Jak & Daxter также произвела эффект маленькой разорвавшейся бомбы, как и демонстра-



ция новых игр от EA Sports, которые неожиданно стали настоящим испытательным полигоном для next-gen-консолей. Стоит также отметить видеоролик Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots и еще, конечно, Final Fantasy XIII. Но не столько игры, сколько «железо» стало главным сюрпризом от Sony. Слава богу, речь не о прошлогоднем джойстике-бумеранге! Кен Кутагари, папаша PlayStation, лично приехал представлять новый геймпад, который как близнец похож на геймпад от PlayStation 2! В качестве аргумента в пользу этого клона Sony использует его непревзойденную эргономичность и с этой консервативной позиции позволяет себе лишь слегка модифицировать кнопки и добавить порт USB. Единственное существенное различие между двумя поколениями контроллеров не видимо глазу: это датчики движений по шести осям: влево, вправо, вперед, назад, вверх, вниз. Таким образом, происходящим на экране можно будет управлять легким движением, в чем можно было убедиться на примере приятственного авиасимулятора Warhawk. Система, которая не может не напоминать геймпад Freestyle Pro от Microsoft и, в меньшей степени, контроллер Wii.

ПОДТВЕРЖДЕНИЯ

Помимо представления деталей, касающихся всемирной премьеры консоли (см. врезку), на ЕЗ были подтверждены некоторые сделанные ранее заявления. Игры для PlayStation 3 будут выходить исключительно на Blu-Ray. На консоли можно будет запускать все игры для оригинальной PlayStation и PlayStation 2. Sony планирует запустить унифицированную онлайн-платформу, предлагающую многочисленные бесплатные услуги (видеочат, список друзей, уровень развития и т.п.). Компания подтвердила, что PSP будет совместима с PlayStation 3 (в F1'06 портативная консоль служит зеркалом заднего вида!). Подтвердили и поступление в продажу карт предоплаты за скачивание небольших объемов данных из Сети: в версии Singstar для PlayStation 3, например, можно будет покупать через Интернет звучащие в игре песни...

HD. WAW OHO ECTS, WAW ELO HET

PLAYSTATIO

23

В Европе 17 ноября поступят в продажу два варианта PlayStation 3: один за 599 евро, другой — за 499. Их принципиальная разница в объеме встроенного жесткого диска (соответственно 60 и 20 Гб). Но не только это! В версии за 499 евро PlayStation 3 не будет встроенного Wi-Fi адаптера, соединения HDMI (поэтому не будет доступно высокое разрешение как составляющая) и адаптера для карт Метогу Stick, SD и Compact Flash. Впрочем, все, кроме HDMI, можно будет докупить.









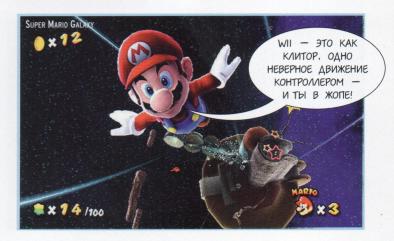
- Встроенный в геймпад громкоговоритель
- The Legend of Zelda: Twilight Princess
- Новая игра про Марио
- Рекордное количество посетителей на стенде Nintendo
- Выход консоли в последнем триместре 2006 года
- Цена пока держится в тайне, но будет очень демократичной

опулярность Wii растет как на дрожжах! Все три дня выставки очередь из желающих познакомиться с Wii была ничуть не меньше, чем очередь из желающих «пощупать» PlayStation 3! Надо сказать, что с целью возбудить как можно более жгучее любопытство Wii заявила беспроигрышные хиты. Во главе Wii-списка: Metroid Prime, Mario и The Legend of Zelda! Конференция, предшествовавшая ЕЗ, стала возможностью опубликовать окончательный вариант комплектации hardware консоли, который, правда, оказался несколько скромнее прототипа, представленного в прошлом году. Зато ничего не изменилось в плане дизайна, с его футуристическим стилем и идеальными пропорциями. Wii просто обречена на успех! Консоль будет продаваться в комплекте с геймпадом, состоящим из двух частей: одна называется «пульт дистанционного управления», вторая - «нунчаку». К консоли можно подключать до четырех таких комплектов с помощью беспроводного соединения Bluetooth, а также четыре геймпада от GameCube. Wii сможет воспроизводить как игры GameCube, так и фильмы на DVD. Она будет постоянно подключена к Интернету через WiiConnect24, обещающее игрокам обновления и сюрпризы... какие, пока



WIIPTYANGHAA PAHTACMACOPUS

Шигеру Миямото играл главную роль на прессконференции, прешествовавшей ЕЗ, во время которой он неоднократно подчеркивал явные функциональные преимущества нового геймпада. То дирижер, то теннисист, то гонщик, шеф Nintendo предоставил себя для демонстрации того, каким образом идея Wii воплощается в реальности и сколько удовольствия это доставля-



Wii











OFFITWEHHAS YDAPOM SONY, YBEPEHHAS B CBOUH CURAH MICROSOFT, PA3FOPSYEHHAS NINTENDO!

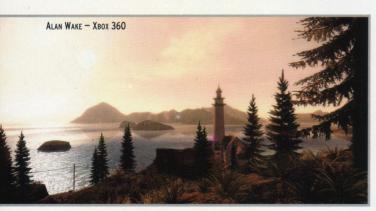


E3 смешала все карты... Как Sony могла все прошляпить? Неужели выиграли Microsoft и Nintendo? XS — журнал, который покажет и расскажет все!

«Вместо одной PlayStation 3 за те же деньги можно купить две консоли: Xbox 360 и Wii», так отреагировал Питер Мур, вице-президент Microsoft, на информацию о цене новой консоли Sony. Шокирующее заявление, которое последовало за контратакой японского конструктора с голосом Фила Харрисона: «Nintendo Wii будет второй консолью, которую геймеры купят после PlayStation 3». В обоих случаях Sony и Microsoft сходятся на том, что Wii станет единственной консолью, которую в любом случае купят все геймеры! Nintendo, безусловно, устраивает бесплатная реклама. которую ей делают два конкурента, в то время как она может позволить себе не участвовать в этой перепалке.

E3, KPOBABAA E3...

Sony никогда раньше не подвергалась стольким нападкам в области игр. И упреки по поводу цены на PlayStation 3 — это лишь верхушка айсберга. Японская компания основательно подмочила себе репутацию на ЕЗ. Знаковым событием стала вступительная речь каза Хираи (Каz Hirai), главы SCEA, на предшествовавшей ЕЗ пресс-конференции. Ссылаясь на громкое имя PlayStation и на внушина





тельные цифры продаж по всему миру PlayStation 2 (103 миллиона) и PSP (17 миллионов), господин Хираи в итоге все-таки апеллировал не к чему иному, как к доверию! Потому что Sony разочаровала всех не только в тех областях, в которых можно было от нее этого ожидать, но, что еще хуже, и в других областях, в которых прежде ее позиции были незыблемы! Самая грустная история - это, вне всякого сомнения, история геймпада консоли... Как объяснить геймерам, которые собираются раскошелиться на 500-600 евро, что они погрузятся в новое поколение видеоигр с менее мощным (соответственно, более дешевым) и не имеющим функции вибрации геймпадом от PlayStation 2? Функция распознавания движений, которая, кажется, была добавлена на скорую руку, использовалась только в одной игре, представленной на выставке. Недостаточно, чтобы заставить себя поверить в адекватность цены. Но нас ждал еще один неприятный сюрприз - организаторы приснопамятной пресс-конференции попробовали представить нам как подвиг стремление Sony, у которой просто-напросто почти ничего не было для презентации, сделать из тыквы карету... Неприятный осадок в таких случаях гарантирован.

А КОРОЛЬ-ТО ГОЛЫЙ, ТОЧНЕЕ, КОРОЛЕВА

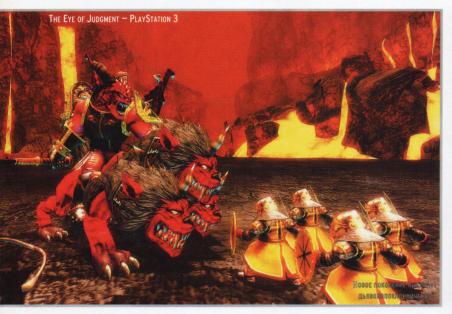
Начать хотя бы с бесконечной презентации Gran Turismo HD, явивишейся всего лишь на скорую руку переколпаченной в full HD Gran Turismo 4. Было похоже, что ее «сделали», просто чтобы хоть как-то выручить Sony, у которой недоставало хороших игр для раскрутки PlayStation 3! Помимо этого представленным в демоверсиях на выставке играм не хватало как минимум сексуальной привлекательности. Не говоря уж об их недоработанности. В большинстве случаев разработчики, конечно же, застигнутые врасплох событиями (кто же знал, что будет E3, что Sony будет анонсировать PS3?..), предпочли скорость анимации высокому разрешению изображений, и количество игр в full HD, которое все же остается главным козырем Sony, было минимальным. В конечном счете играм не хватало отшлифовки и визуальных эффектов, хотя бы таких, как отбрасываемые тени. Поэтому большинство из них выглядело менее красивыми, чем игры Xbox 360 второго поколения, а часто даже и вообще менее эстетичными. По иронии судьбы Sony оказалась в той же ситуации, что и Microsoft в прошлом году: в самом хвосте. Сначала пресс-конференция, потом выставка: разочарования следуют одно за



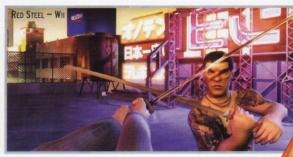














Геймеры, мечтающие погрузиться в Pro Evolution Soccer 6, должны будут в этом году приобрести Xbox 360 или довольствоваться версией для PlayStation 2... Для тех, кто захочет поиграть в новую GTA, совсем не обязательно будет обзаводиться PlayStation 3, игра от Rockstar выйдет на Xbox 360. Одним из последних бастионов PlayStation 3 остается сериал Metal Gear Solid, в котором в начале 2008 года появится четвертый эпизод! А как обстоят дела с линейкой? Sony анонсировала 15 игр, но уточнила, что Singstar, Heavenly Sword, Formula One и Motostorm опоздают ко дню X. Или Sony готовит большой сюрприз, или выпуск консоли грозит превратиться в хаос!

A ГДЕ ЖЕ BLU-RAY?

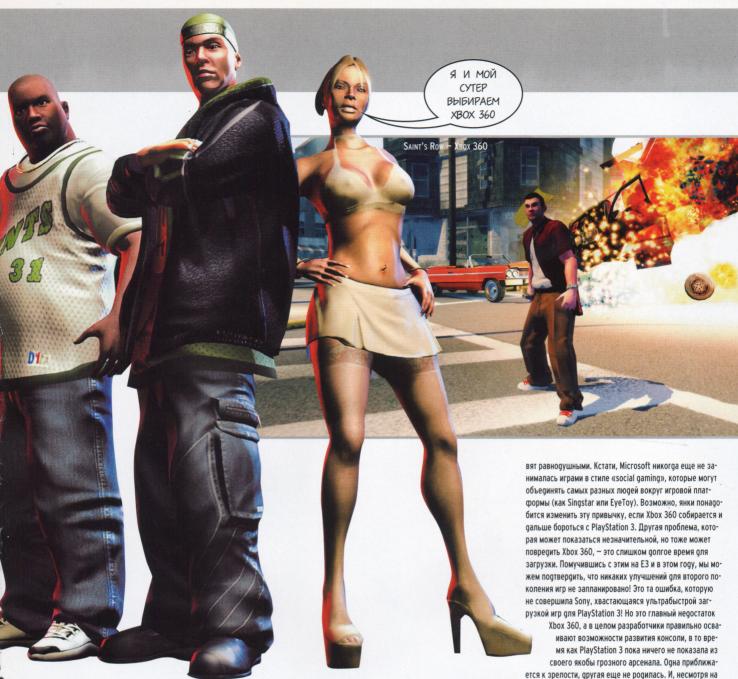
Что касается hardware, то тут Sony, слава богу, не отказалась от проигрывателя, который сделает PlayStation 3 самой дешевой платформой Blu-Ray. Хотя неизвестно, какой формат - HD-DVD или Blu-Ray - будет победителем. Надо отметить, что успех Blu-Ray и PlayStation 3 изначально взаимосвязаны, в отличие от являющегося самодостаточным HD-DVD. Sony, таким образом, делает огромную ставку на Blu-Ray, а следовательно, базовая комплектация PlayStation 3 становится еще более необъяснимой. Дело в том, что для фильмов Blu-Ray предложат защиту от копирования, названную ICT (Image Contraint Token), которая помешает считывать фильмы в формате HD, если проигрыватель лишен соединения HDMI. Поэтому покупатели PlayStation 3 за 499 евро, в которой нет HDMI, не смогут смотреть фильмы Blu-Ray в HD, в результате чего изображение будет почти такое же, как у обычных DVD. Это еще одна проблема Sony, даже если внедрение ICT будет отложено до 2010 года. Напомним, что технические характеристики проигрывателя HD-DVD в Xbox 360 также пока не известны, так что и здесь есть, о чем задуматься... Чтобы закончить с разочарованиями от Sony, поговорим о ее онлайновом сервисе. В то время как Microsoft объявила о распространении Xbox Live на PC и на мобильные устройства и за неделю, когда проходила E3, было 5 миллионов подключений к Xbox Live, ситуация с Sony в этой области так и не прояснилась. Единственное, что стало известно: будут предоставлены бесплатные услуги связи и возможность передачи данных. Мы даже не будем говорить, что все слишком неубедительно! Мультимедийные функции PlayStation 3 (цифровой рекордер? Сервер данных, доступных через Интернет для PSP?) не были проанонсированы. Странное решение ввиду того, сколь «скромно» Sony выступила в плане игр для своей новой консоли.

МЕРТВОРОЖДЕННАЯ?

Но хоронить PlayStation 3, как это делают многие наши коллеги, особенно в Интернете, глупо. Sony проиграла важную встречу, что, конечно, помешает

ей быть лидером на данном этапе, но не турнир, а значит, война консолей продолжается и обязательно противопоставит в будущем Sony и Microsoft! Nintendo действительно добилась со своей Wii успеха и теперь может позволить себе не участвовать в очередной схватке. Пля этой японской фирмы стратегия ее конкурентов, которая заключается в предоставлении одинакового уровня игр с улучшенной графикой, совершенно не подходит. Поэтому Nintendo и свернула с дороги HD, начав исследовать новые пути. Но, заигравшись в «левую резьбу». Nintendo рискует растерять геймеров, что может стать серьезной стратегической ошибкой, если предположить, что индустрию видеоигр ждут еще долгие тысячелетия процветания. Бесспорно, Wii станет любимой игрушкой детей и фанатов





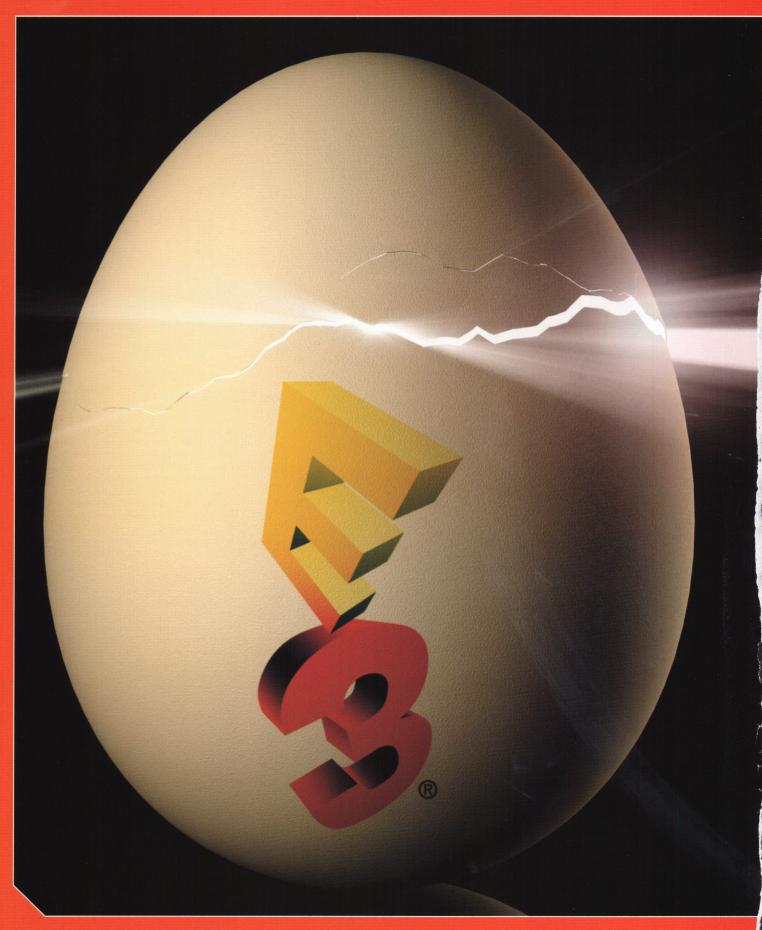
Nintendo. Но что будет с другими? По причине неспособности Nintendo объединить средней руки издателей вокруг своих консолей страдают верные ей же в течение двух поколений консолей геймеры (количество суперхитов на Nintendo 64 и GameCube несопоставимо мало по сравнению с той же PlayStation). Для Wii риск еще более велик, чем для предыдущих консолей Nintendo: она может обречь себя на хождение по замкнутому кругу с несколькими великолепными играми, сделанными самой Nintendo, и очень редко — с играми других производителей. Нельзя, чтобы эйфория E3 овладела Nintendo до такой степени, что она забыла о необходимости идти дальше. И это не единственное опасение относительно дальнейшей судьбы консоли. Когда удивление от нее пройдет, сохранит ли она свою привлекательность? Жестикулировать перед экраном своего телевизора (вспомним, кстати, про проблему найти столько места, чтобы можно было сыграть в теннис два на два) — это действительно будущее видеоигр? Понравится ли геймерам графика, которая почти не отличается от иногда весьма посредственной графики игр для GameCube?

Несмотря на всеобщую увлеченность Wii, вопросы все же остаются. И постепенно консоль Nintendo приобретает статус «дополнительной»: непобедимая в сфере «social gaming», она не способна оправдать все ожидания геймеров. Да, цена на нее скоро станет известна... и она будет вполне приемлемой. Но настоящая битва ожидает Sony и Microsoft. Американский гигант набрал несколько очков на последней ЕЗ, в частности, благодаря большом количеству эксклюзивных и качественных игр для Хbох 360. Неоспоримым преимуществом стало и глобальное решение вопроса о мультиплатформенном слиянии в онлайне. Но и здесь тоже не стоит закрывать глаза на существующие недостатки.

СУПЕРХАРДКОРНАЯ КОНСОЛЬ

Новая продукция, которая появится для Xbox 360, с одной стороны, отличается очень высоким качеством, с другой — ориентацией на хардкорных геймеров. Например, такие игры, как Alan Wake от студии Remedy, Fable 2 от Lionhead Studios или Mass Effect от BioWare, понравятся подвинутым геймерам, но остальных остается к зрелости, другая еще не родилась. И, несмотря на несколько стратегических ошибок Sony (клон-геймпад, потеря эксклюзива и многочисленные другие более или менее серьезные препятствия, которые предстоит преоgoneть), PlayStation 3 gonжна раскрыться через несколько месяцев или лет, а Xbox 360 к тому времени постареет. Убьет ли Microsoft свою консоль последнего поколения, как она это сделала с первой Хьох, чтобы предложить новую консоль, способную бороться с PlayStation 3, когда та будет в самом расцвете? Сейчас в глазах геймеров политика Sony значительно более стабильна, PlayStation 3 должна задержаться надолго, наподобие PS One и PlayStation 2. Ситуация в любом случае очень непростая для тех, кто хочет сделать окончательный выбор в пользу той или иной платформы. Sony пока не нанесла решающего удара, который все от нее ждали. Чтобы вам немного помочь, мы дадим такой совет: купите прямо сейчас Хрох 360, потом (на Новый год) — Wii и наслаждайтесь ими до тех пор, пока PlayStation 3 не заявит о своих правах на ваши сероца!





Даниил Шоколев

5404MELO



ИННОВАЦИИ ПОНОПЕНИЯ ПЕНТ...

едавно прошедшая ЕЗ стала настоящим открытием, не столько в смысле представленных на ней новых игр, сколько в плане концептуальных инноваций и программного обеспечения, которых так не хватало последнее время индустрии. Представляем продукты, которые откроют видеоиграм новые горизонты...





U НЕ БУРЕТ У ТЕБЯ НИНАНИН ОГРАНИЧЕНИЙ!

CПРАВКА

Just Cause

Издагель: Eidos
Разработчик:
Avalanche Studios
Платформа: PC,
Xbox 360,
PlayStation 2
Дата выхода:
Осень 2006 roga
www.eidos.com

Eidos попала в список лучших компаний E3 2006 благодаря игре Just Cause. Она безгранична во всех смыслах. Прежде всего речь идет о площади игровой зоны, которая равняется 280 000 квадратных километров и по которой игрок может свободно перемещаться пешком или с помощью наземных, водных и воздушных транспортных средств! Затем – заме-

чательный геймплей: в представленной на выставке демоверсии у персонажа был парашют и гарпун, позволяющий ему на ходу цепляться за любое транспортное средство, которых в ЈС более 80, и лететь за ним на парашюте. Это прикольно. Игрок также может напрямую контролировать транспортное средство, направлять его на врагов и катапультироваться в последний момент (как в Total Overdose этого же издателя) или перепрыгивать из одного транспортного средства в другое, при этом не прекращая стрельбу. Противники - преступные группировки - будут по-разному реагировать на то, что вы вытворяете, в зависимости от вашего поведения. Графика окружающей обстановки а-ля Far Cry просто супер, a streaming не требует загрузки на протяжении всей игры. Короче, фантастическая игра, суть которой можно определить двумя словами - полная свобода!

В ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ!

CПРАВКА
Haze
Wagarens: Ubisoft
Paspadoruwk: Free
Radical Design
Πηατφορμα:
PlayStation 3,
Xbox 360, PC
Jara Bukxoga: I
Kaparan 2007 roga
www.hazegae.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots Nagarens: Konami Paspadorчик: Kojima Productions Платформа: PlayStation 3 Jara выхода: 2007 rog www.konami. io/Kojima pro/

Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent Издатель: Ubisoft Paspaботчик: Ubisoft Платорорма: Xbox, Xbox 360, PlayStation 2, Gamecube, PC Дата выхода: Сентябрь 2006 года. www.splintercell. fr.ubi.com/ bewaresamfisher/

Если обычно сценарий игры — это то, о чем все забывают, как только начинается процесс создания, то иногда встречаются счастливые исключения, причем в самых разных жанрах. Пока что мы не увидели ничего особенного в игровых уровнях Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, но кинематика игры свидетельствует об очень качественном,



проработанном сценарии (согласно которому Снейк — не просто стареющий человек: его организм очень быстро разрушается) и о неожиданно большой игровой зоне. Надеемся лишь, что игра окажется менее эгоцентричной и амбициозной, чем предыдущая серия, в которой геймер чаще оказывался просто зрителем, чем участником событий. Ubisoft тоже пытается быть оригинальной и bыпускает новую игру Наzе, которая переносит вас в будущее, где всемогущие промышленные корпорации поставляют оружие, новые технологии и пушечное мясо правительствам. В сценарии встречаются элементы,

явно заимствованные из Total Recall и из Starship Troopers. И ваше необычное снаряжение оставляет ощущение, что реальностью управляют другие. Разумеется, мы ждем роста сознательности героя и сопротивления властям, скорее всего с применением силы!



JUSTE CAUSE





ALONE IN THE



U CTAHEWS TS DBYTUHUM!

СПРАВКА
Army of Two
Magarens:
Electronic Arts
Paspaботчик:
EA Games
Платформа:
PlayStation 3
Дата выхода:
2007 год
www.eagames.com

Возможности машин последнего поколения позволяют моделировать все более и более сложное поведение героев. Прекрасным примером использования разработчиками новых достижений в области искусственного интеллекта стала игра Агту of Two, которую скромно представили в зале со стендом Electronic Arts. В этой игре не только ваши союзники, но и ваши враги отличаются адекватным поведени-

ем. И в мультиплеере, и в одиночной игре есть кооперативный режим, который, кстати, встречается все чаще. Геймер управляет двумя напарниками, и один из солдат может отдавать приказания своему партнеру. «Такое уже было», - скажут поклонники FSP (Rainbow Six, Socom, Conflict...), но только на этот раз этот принцип, похоже, доведен до абсолюта. Можно, например, с помощью партнера спускаться по веревке: он будет вас аккуратно спускать и быстро поднимет обратно в случае необходимости. Вы можете помогать друг другу карабкаться по стенам, прыгать с парашютом, уничтожать намеченные цели. Вы будете прикрывать друг друга в сложных ситуациях, если кто-то из вас будет ранен, другой ему поможет, и даже можно будет спасти жизнь, сделав массаж сердца. Но самое главное - можно координировать атаки. В режиме «снайпер» вы можете ликвидировать сразу двух врагов, и они не успеют поднять тревогу. Короче, такой команде удастся справиться со всеми проблемами, возникающими по ходу игры. Об Army of Two обязательно будут много говорить, потому что она того заслуживает. Среди прочих достоинств можно отметить возможность самостоятельно создавать оружие с помощью редактора с огромным количеством опций.





U СТАНЕШЬ ТЫ ВСЕВИРЯЩИМ!

CIPABKA
Alone in the Dark:
Near Death
Investigation
Magarens:
Atari
Paspa6orvunk:
Eden Studios
Inartopoma: PC,
PlayStation 2,
PlayStation 3,
Xbox 360, PSP
Ilara Bыxoga:
2007 rog
www.edenstudios.

Один из самых приятных сюрпризов выставки мы обнаружили на стенде Atari. Речь идет об очень многообещающей очередной Alone in the Dark. Чтобы снова добиться успеха и создать трудно передаваемую атмосферу тревоги, подобную лучшим образцам из предыдущих частей, команда из Eden Studios не покладая рук работала над графикой. Усилия были сконцентрированы на возможности с разных углов обзора рассматривать место событий и на фокусировке, ведь в кино именно эти два аспекта час-

то являются основным отличием шедевра от халтуры. Благодаря новому движку играющий в реальном времени сможет легко выбирать угол обзора, а также глубину видимого пространства, выставляя вперед тот или иной элемент декораций с помощью эффекта тумана (нечеткости) и особенностей фокусировки. Погружение в происходящее полное и усилено качеством графики, звуковым сопровождением и большой свободой, предоставленной геймеру. Что касается инвентаря, опустив глаза, вы сразу же увидите то, что вы несете с собой: оружие, несколько предметов в карманах или на поясе. К сожалению (или к счастью), у вас не будет рюкзака, куда вы могли бы напихать кучу барахла. Использование транспорта не ограничивается возможностью просто на нем передвигаться: вы можете изучать содержимое всех транспортных средств, садиться на место рядом с водителем или на задние сиденья, рыться в бардачке, включать кондиционер, чтобы запотели окна, или слушать новости по радио. Приключения тоже отлично продуманы и вдохновлены телесериалами вроде «24». В игре будет около 15 глав часов на 15 игрового процесса, ожидается появление новых эпизодов (компания надеется выпускать по одному каждые две недели). Скорее бы первый сезон!



ALONE IN THE DARK









SUPREME COMMANDER

БУРЕШЬ АМБИЦИОЗНЫМ, СТАНЕШЬ РЕВОПЮЦИОНЕРОМ!

CNPABKA
SUPREME
COMMANDER
Magarens: THO
Paspadorvink:
Gas Powered
Games
Платформа: PC
Дата выхода:
I квартал
2007 roga
www.
supremecommander.com

Немногие из вас помнят стратегию в реальном времени Total Annihilation, вышедшую в 1997 году. Чуть большее число знакомо с Dungeon Siege, но зато многие из вас смогут оценить новое детище Кр иса Тейлора, футуристическую стратегию под названием Supreme Commander. На очень маленькой по времени презентации мы смогли ознакомиться только с несколькими нововведениями, однако эта игра доказывает, что команда позаботилась обо всем, включая то, что на первый взгляд

может показаться мелочью. Так (говорим это для тех избранных посвященных, кто поймет), знайте, что игра поддерживает одновременное использование двух экранов, что очень удобно для стратегического наблюдения за всем конфликтом в целом, сосредоточившись при этом на конкретной битве. Предлагаются разные варианты изображений, в зависимости от того типа экрана, которым вы располагаете: с видом 16:9 или без, с возможностью видеть иконки и другую информацию внизу или сбоку экрана – в общем, все будут довольны. Роскошное исполнение, великолепная графика и анимация, бесподобная детализация: вы легко различаете подводные лодки в неглубоких водах и самолеты, летящие над сухопутными войсками. На земле, на море и в воздухе вы сможете управлять сотнями юнитов, и при этом, казалось бы, простой, но чертовски удобный прием: бесконенные зум. С одной стороны, это позволяет вам хорошо управлять несколькими единицами в одной конкретной точке, с другой – вы



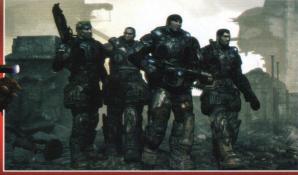
1111

может в любой момент взлететь до высоты чуть ли не спутника, чтобы увидеть происходящее в глобальном масштабе. Еще вы можете сражаться с юнитамимонстрами такой мощности и размера, какие еще не встречались в играх подобного типа. Эквивалентными нескольким десяткам (и даже сотням) ваших самых слабых юнитов. Наверно, не стоит говорить, что уничтожить их вы сможете только ракетами с ядерной боеголовкой... О да, вот она, сладкая вишенка на пироге: вы сможете добраться до атомного оружия, а точнее, до атомных вооружений! Действительно, в классической RTS использование атомного оружия чаще всего означает конец игры. Здесь вы сможете сбросить несколько атомных бомб, а результатом станет опустынивание, но не обязательно решающее исход войны в виду масштаба конфликтов... Счастливых бомбардировок – точечных и ковровых и ядерных боеголовок!





OF WAR





Война, ноторую ты заночешь, ощущения, ноторые ты переживешь

CRPABKA
Gears of War
Magarenь:
Microsoft
Paspa6отчик:
Epic Games
Платформа:
Xbox 360
Дата выхода:
I квартал
2007 года
www.gearsofwar.com

Первая игра, которая по-настоящему смогла использовать все возможности Хbох 360, Gears of War заново раскрылась на стенде Epic Games как божественный мультиплеер. Вот прекрасный пример продвинутых технологий, поставленных на службу FPS! Gears of War разворачивается во вселенной футуристической городской войны с инопланетянами. Это веселенький микс из Aliens, Starship Troopers и Warhammer

40000. Мы сыграли одну сессию в мультиплеер четыре на четыре, и с первых секунд GoW нас полностью поглотила. Звуковое сопровождение вместе с графикой создают потрясающую атмосферу. Очень хорошо передано чувство тяжести обмундирования солдат: и во время их перемещения, и в статичном положении, а также в звуковом решении этого аспекта. Бои отличаются хорошей возможностью для взаимодействия игроков, бешеным накалом и еще несколькими интересными идеями. Картинка будет подскакивать и визуальная передача будет напоминать репортаж с места событий, типа военной хроники. Как в прекрасной Space Hulk, вышедшей какое-то время назад, у вас будет шанс проявить героизм в кровавых рукопашных схватках. Gears of War - игра для тех, кто старше 18, но у нас-то было право во время выставки посмотреть сцену со знаменитой «chainsaw», механической поперечной пилой, которая отрезает члены противнику, при этом кровища хлещет, как из брандспойта! Прекрасная играбельность мультиплеера обещает моря разливанные адреналина, не говоря уже о продемонстрированных сценах из геймплея, в частности с огромным пауком, внезапно появившимся из-под земли...



THI CTAHEWS CHOPTUBHHM, THI BYDEWS YMHHM!

Tiger Woods 07, NBA 07, NHL 07... Wagarens: Electronic Arts Paspadoruwk: EA Sports Inaropopma: PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox, Xbox 360, PC Qara BuxOga: IV kaaptan 2007 roga www.eapsort.com

Как всегда, на высоком уровне технологичности и качества новые игры от ЕА, использующие многочисленные программные новинки, интегрированные в анимацию персонажей (Procedural awarness, Footplanting, Responsiveness, Playable Universal Capture). Procedural awarness поэволяет игрокам, управляемым искусственным интеллектом, автоматически реагировать на движения мяча, систематически поглядывая в нужную сторону, что делает их поведение более реалис-

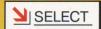


тичным. Footplanting – это алгоритм, позволяющий искусственному интеллекту реалистично двигать ногами игрока, чтобы обычные шаги, ускорения и вообще передвижения выглядели более правдоподобно. Игроки реально стоят на плоскости, нет больше ощу-

щения, что они скользят по поверхности. Что касается Responsiveness, она позволяет игрокам разворачиваться в любом направлении на 360 градусов, в отличие от обычных восьми направлений. Все это усилоно использованием текстуры Playable Universal Capture, которая постоянно отображает движения персонажей, вплоть до их мимики! Мы оценили это в

последнем симуляторе бокса от EA Fight Night Round 3: удары по лицу боксеров и их боль были очень реалистичны, но это почти ничто в сравнении с новыми играми, начиная с симулятора гольфа Tiger Woods! Короче, в новых спортивных играх (и не только) все персонажи будут автоматически реагировать на ситуации и перемещаться абсолютно адекватно происходящему, а также заставлять вас испытывать настоящие эмоции!



















CHPARKA

Издатель:

2K Games

Irrational Games

PlayStation 3, PC

начно самая красивая игра ЕЗ!

Платформа:

Дата выхода:

Xbox 360.

2007 rog www.sshock2.

Ты бып гениальным, ты станешь божественным!

Следующим по значимости событием выставки после Gears of War была очень ожидаемая Bio Shock от 2K Games, считающаяся продолжением великолепных System Shock 1 и 2, игр в жанре ролевого футуристического экшена конца 90-х годов. Впрочем, в Bio Shock нет ничего похожего на две предшествующие игры. История разворачивается в подводном городке, разрушаемом водой (обратный отсчет, который немного давит на

геймера!). Сценарий - это ключевой элемент игры, но у нас мало информации о сюжете. Все, что мы знаем, это то, что вследствие авиакатастрофы игрок оказывается в том самом подводном городке, который он должен изучить как можно быстрее, чтобы найти способ сбежать из него. Эта микровселенная населена многочисленными мятежными группировками, как биологическими, так и состоящими из машин, которые вы должны научиться распознавать и использовать, как и некую субстанцию Adam. Ее нужно будет извлекать из тел поверженных вра гов. Городок позволяет вам приобрести силу, необходимую для решения стоящих задач, используя генетические мутации и встречи, которые «предначертаны вам судьбой», причем встречи эти одна страннее другой. Маленькие девочки извлекают Adam из трупов с помощью больших шприцов, охранники тел курсируют в чем-то вроде скафандров в стиле «20 000 лье под водой», женщины-пауки пытаются извлечь ваши внутренности мощными ударами ножей. Вы постоянно пребываете в странной атмосфере света морской волны, тревожной и гнетущей, когда вода постоянно просачивается и угрожает вам гибелью. Похоже на первый Silent Hill? В любом случае, это одноз-



Инрианой ты был, **Ожонсом останешься!**

справка
Indiana Jones
Magarenь:
LucasArts
Paspaботчик:
LucasArts
Платформа: Xbox
360, PlayStation 3,
Дата выхода:
2007 год
www.lucasarts.
com/games/
indianajones

Технологические достижения и бесконечные возможности платформ последнего поколения открыли новые горизонты перед разработчиками игр. Отныне персонажи наделены адекватным поведением и нормальной человеческой моторикой движений. Прекрасный пример – новая игра Indiana Jones, в которой используется движок, названный Euphoria. Он базируется на воссоздании подвижного скелета персонажа и его

мышечной и нервной систем. Причем все эти три составляющих управляются искусственным интеллектом, который позволяет персонажу абсолютно реалистично двигаться, реагировать на происходящее и вести себя как живое существо. Представитель LucasArts продемонстрировал это, качнув подвесной деревянный мост, на котором стоял Индиана Джонс. Он тут же, шатаясь, ухватился за веревку, чтобы не упасть, и стал балансировать, сохраняя равновесие. И все это благодаря эпизоде с битвой на крыше движущегося трамвая, когда на Индиану нападает сразу несколько врагов, наш герой, кое-как вскарабкавшись на крышу, цепляется за любые выступы, чтобы с нее не упасть... И сцены с уличными драками тоже великолепны: каждый раз они абсолютно не-

и: каждый раз они аосолютно непохожи на предыдущую, потому
что враги все время реагируют
по-новому. Ко всему вышесказанному добавляются интерактивные декорации, которые
можно разрушать с использованием технологии Digital
Molecular Matter
(DMM от Pixelux)
для усиления ре-

формируются, деревянные двери и стекла разлетаются вдребезги, стулья можно бросать во врагов, и они об них ломаются, ветви деревьев смягчают падение... Более чем за год до выхода игры, еще не зная ни сценария, ни приключений, которые в ней будут, можно смело утверждать: реализм

алистичности. Кузова машин ge-



BIOSHOCK

поведения персонажей предвещает многое!





ASSASSIN'S



Эншен бурешь воснвалять. **ИНТУИЦИЮ СОНРАНИШЬ!**

Представленная еще в прошлом году, игра

Издатель: Midway Разработчик: Midway Платформа: Xbox 360,

ohn Woo Presents Strangehold, считающаяся духовной наследницей фильма Hard Boiled, - самый лучший пример разумного участия мэтра киноэкшенов в создании видеоигры. Конек Джона Ву - перестрелки, которые часто показываются в замедленной съемке. Этот PlayStation 3, PC эффект называется bullet-time или slow-Дата выхода: IV квартал 2006 года motion. Причем эффект этот уже достаточwww.midway.com но давно стал весьма популярен, и мы мог-

ли видеть его в разных фильмах и играх, например в «Матрице». В новой игре мы видим актера Чоу Юнь Фата, который играет инспектора Теквила. Помимо сцен с боями, где игрок может держать в каждой руке по пистолету, еще и каждый раз, когда начинается пресловутый экшен, игра автоматически переходит в замедленный вариант, благодаря чему можно совершать больше эффективных движений и получать удовольствие от процесса. Эти метаморфозы придают игре бешеный ритм и делают ее более интуитивной. Когда вы приближаетесь к какому-то особому месту (перила лестницы, люстра на потолке, стол...), они подсвечива ются, сигнализируя вам о том, что, нажав на кнопку геймпада, вы сделаете соответствующее движение: залезете на или под стол, съедете по перилам лестницы вниз и т.g. При этом дула ваших пистолетов будут направлены все время на врагов - вот тут-то вы и оцените мастерство великого режиссера боевиков, благодаря которому игра действительно обещает быть очень интересной и зрелищной. Вы сможете использовать предметы и даже стены для невероятных акробатических прыжков, в лучших традициях кинобоевиков. Окружающая обстановка тоже очень реалистична: пули, попадающие в предметы, их разбивают, оставляют дырки в стенах, а также рикошетят от одних поверхностей и застревают в других. Вы можете, например, использовать стол, перевернув его на бок, чтобы защищаться от пуль ваших врагов. Поп-

> робовав сыграть в эту игру на Xbox 360, мы были удовлетворены. А качество графики позволяет надеяться, что скоро мы получим суперхит. Выражаем респект Мах Раупе!



Виреоисру ты прерпочтешь. YBUÜLEÜ CTAHEWЫ!

СПРАВКА sassin's Creed Издатель: Ubisoft Разработчик: Ubisoft Платформа: PlayStation 3, Xbox 360 Пата выхода: 2007 rog www. assassinscreed.uk.

Это скорее не инновации, о которых идет речь в статье, а несколько оригинальных отклонений, многие из которых очень неоднозначны, например Assassin's Creed - игра, созданная той же командой, что и недавние Prince of Persia. Насилие в видеоиграх уже давно не является чем-то криминальным. Игр, где вы становитесь плохим парнем, а попросту говоря, наемным убийцей, полным полно. Поэтому оригинальность может зак-

лючаться только в способе устранения врагов. Areнт 47 из Hitman: Blood Money, которая вышла в конце июня, - самый яркий пример. Ubisoft продолжает работать в этой области, и в то время как Сэм Фишер изображает из себя Джека Бауэра, играя этой осенью в двойного агента, новая игра от Ubisoft Assassin's Creed предложит вам разобраться в этимологическом значении слова «assassin» (hachichin - питье на основе гашиша, которое используют, чтобы опьянять фанатиков). В игре вы станете членом секты XII века времен третьего Крестового похода на Святую землю, которая участвует в нем, чтобы устранить своих слишком влиятельных врагов. Команда разработчиков предлагает вам использовать акробатические приемы и убийства самых разных видов. Но в игре привлекает в первую очередь не это, а само ее качество, которое снова нас поразило на ЕЗ. Огромные игровые уровни и окружающая обстановка - вот сильные стороны этой экшен-адвенчуры. Все настолько реалистично, что вряд ли найдется человек, которому АС может не понравиться. Это еще одно доказательство, что возможности машин нового поколения теперь используются не для пускания пыли в глаза, а по прямому назначению - сделать игровой процесс значительно более насыщенным и интересным!











YDAP HONYYUWH, CHED OCTAHETCS!

CПРАВКА
Sega Rally Evo
Издатель: Sega
Разработчик: Sega
Платформа:
Xbox 360,
PlayStation 3, PC
Дата выхода: II
квартал 2007 года
www.segaeurope.

Motorstorm

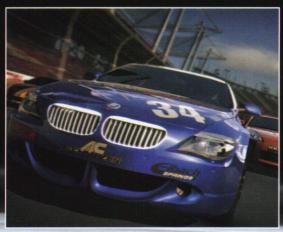
Издатель: SCEE
Разработчик:
Evolution Studios
Платформа:
PlayStation 3
Дата выхода:
2007 год
www.scee.com

Forza Motorsport 2

Издатель:
Microsoft
Pазработчик:
Microsoft
Платформа:
Xbox 360
Дата выхода:
Конец 2006 года
www.forzacentral.

Уже некоторое время рейсинги наполную используют преимущества графики последнего поколения консолей или графических карт для РС, давая возможность разработчикам создавать автомобили, которые можно покорежить практически до неузнаваемости, от которых отваливаются некоторые части, у которых загрязняются, трескаются и разбиваются стекла. Будь то Forza Motorsport 2 на Xbox 360, Sega Rally Evolution или Motostorm на PlayStation 3, разработчики делают гонки все более реалистичными. Трассы и декорации изменяются в реальном времени от прохождения по ним машин, которые создают постепенно борозды и другие неровности и повреждения, что, помимо эстетического аспекта, является также причиной изменения устойчивости машины и траекторий ее движения. То же касается препятствий и ямок, которые подвергнут серьезным испытаниям механику, что тоже отразится на ваших результатах. Ко всему прочему добавьте пыль, дождь, щебенку, грязь, мазутные пятна, которые могут серьезно мешать проходимости

и видимости... Короче, помимо визуального реализма, ставшего возможным благодаря мощностям современных консолей, именно элементам играбельности разработчики уделяют особое внимание.





Нинтеноо нупишь, япончином станешь!

Релиз Wii
ожидается
в конце года.
Вместе с консолью
в продажу поступит
около десятка

- тайтлов, в том числе Red Steel,
- жес steel, Wario Ware и сборник спортивных игр.

соответственно повлияло на развитие игровых концепций. Самый яркий пример, конечно же, теннис от Nintendo с игроками, которые размахивают пультом, как ракеткой, нанося виртуальные удары по виртуальному же мячу. Похожая по духу на Mario аге на Wii – это просто пиршество с тоннами миий прикопьнее. Например, вам напо танцевать

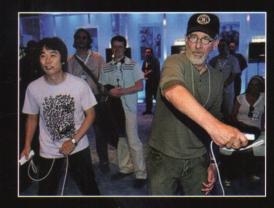
Технически Wii от Nintendo казалась дале-

кой от двух своих сводных сестер (Xbox 360

и PS3), но она подарила самые приятные

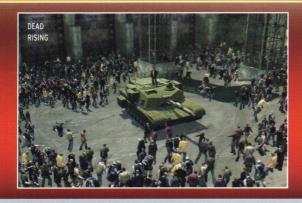
сюрпризы в области геймпадостроения, что

Party, игра WarioWare на Wii - это просто пиршество с тоннами мини-игр, одна другой прикольнее. Например, вам надо танцевать хула-хуп, охотиться на мух, держать в равновесии геймпад Wii (который представляет собой швабру) в ладони вашей руки, варить овощи, удить рыбу, поднимать штангу... Но, будьте уверены,



чудо-контроллер от Wii, вызо вет также новые ощущения и от известных игр. Например, в Zelda вы сражаетесь на шпагах или стреляете из лука, делая движения и целясь вашим контроллером. Но самой оригинальной игрой была, без всякого сомнения, Red Steel, разработанная Ubisoft. Вы используете геймпад и его «вторую нунчаку»: первый – чтобы управлять и открывать двери, второй – чтобы прицеливаться и сражаться своей «катаной», проводя самые настоящие самурайские атаки. Несколько первых минут вы будете привыкать к такому новому управлению, вам понут вы будете привыкать к такому новому управлению, вам понут быть опасными для зрителей, если они стоят слишком близко. Погружение в игру происходит молниеносно в большей степени благодаря интерактивности, чем графике и звукам.









SPORE



ЖUBЫH MEPTBELIOB БYDET БОЛЬШЕ, YБUBATЬ UH БYDEWЬ TЫСЯЧАМU!

гут стать даже непри-

ятными... Тематика

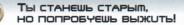
СПРАВКА
Dead Rising
Usgarens:
Capcom
Paspaботчик:
Capcom
Платформа:
Xbox 360
Дата выхода:
Сентябрь
2006 года
www.capcom.
com/deadrising/

Большинство видеоигр основано на жестокости: часто вам предлагается убивать врагов десятками, сотнями и тысячами и делать это не слишком аккуратно. Эти игры освобождают от чувства неудовлетворенности, они нравятся, но если они очень быстро доходят до крайностей, то мо-

про зомби всегда была популярна у создателей видеоигр. Со своей Dead Rising, уже замеченной на прошлогодней выставке, Сарсот предлагает нам историю журналиста, запертого в торговом центре, захваченном толпой зомби, который использует все, что попадается под руку, для защиты от монстров. Теоретически, игрок должен фотографировать, чтобы понять, что происходит и как решить очередную проблему, можно будет также использовать других людей в качестве приманки для зомби, которые по традиции не брезгуют человечиной. Суть игры в мясе под гемоглобиновым соусом. Дамская сумочка, плюшевый мишка, машинка для стрижки волос, цветочный горшок, шар для боулинга, огнетушитель, клюшка для гольфа... В вашем распоряжении десятки видов импровизированного «оружия», которое вы можете найти на полках злосчастного гипермаркета.



DEAD



СПРАВКА
Spore
Издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Махіз
Платформа:
РС, Xbox 360,
PlayStation 3
Дата выхода:
Сентябрь
2006 года

www.spore.com

Стареющие звезды были странным образом незаметны на этой выставке, как доказательство того, что если старая гвардия и не сдается, то находится в тяжелом положении. Ричард Гэриот и его Таbula Rasa интересуют немногих. Сид Мейер снова выпускает свою Railroad Tycoon 3, в общем-то занятную, но предназначенную для фанатов. Питер Мулине представил Fable 2, но с ней опять не все в порядке. Джон Кармак сконцентрировался на контенте для мобильных телефонов. Да-

вид Пери, бывший глава Shiny, пытался позиционировать себя в качестве консультанта... Но самый таинственный из них, Уилл Райт, продолжает ЕЗ за ЕЗ удивлять мир своим проектом Spore. Проект настолько амбициозен, что мы не представляем, когда же он увидит свет. Если многие игры уже



предпагати вам создавать новые существа, начиная с модификации AND, как Evolva, Impossible Creatures или даже Sims, никогда эта тема не была разработана до такой степени. Начиная с развития вашего создания по многим генетическим характеристикам, которые вы можете приобрести, питаясь себе подобными, вы будете управлять его эволюцией, чтобы создать сначала род-племя, потом город, потом цивилизацию, ну а потом и заполнить всю галактику... Sims могут показаться ниже простого уровня Тамагочи по своей недоразвитости перед лицом этой игры, масштаб и оригинальность вызывают священный трепет!



SPORE



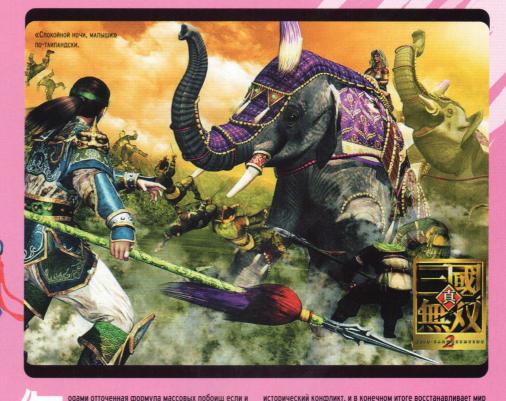
Евгений Закиров

Nº 8 (20) август 2006 XS MAGAZINI





Первая Dynasty
Warriors увидела
свет в 2000 году
на платформе PS2.



развивалась, то не афишириуя этого. В свете многочисленных упреков и сравнений с другими подобными играми DW обрела дурную особенность: совсем не обязательно играть в игры серии, чтобы быть в курсе новых тенденций в жанре. Роль идола очень проста и в то же время имеет ключевое значение, поэтому ее создателям совсем не обязательно было присматриваться к работе конкурентов. DW не только впервые показала, как надо делать правильные и коммерчески успешные масштабные экшены, но и как остаться на плаву в дальнейшем. Что нужно делать, чтобы на протяжении 10 лет своего существования приносить прибыль издателю, укреплять позиции на рынке и завоевывать новых фанатов. Как грамотно переиздать одну и ту же часть, затем переиздать переиздание и в довершение всего выпустить ограниченным тиражом дополнительный «специальный выпуск», ничего не меняющий

в игровом процессе, но обязательный к ознакомлению.

Первая Dynasty Warriors увидела свет в 2000 году на платформе PS2. Нельзя сказать, что она сразу же произвела фурор и стала объектом обожания по всему миру. Некоторые весьма существенные оговорки задержали бурную реакцию игровой общественности, но общие качества проекта не могли не привлечь внимание. Схема игрового процесса была (да и осталась) следующая: игрок выбирает одного из великих воинов Китая, проходит череду одинаковых по

всем параметрам уровней, отображающих один конкретный

исторический конфликт, и в конечном итоге восстанавливает мир и становится правителем. Персонажей на выбор предпагалось, разумеется, не сто человек, и все равно было над чем призадуматься. DW обладает ценнейшим качеством — влиять на восприятие собственной атмосферы через новых героев, что, вопреки ожиданиям, нисколько не меняет игровой процесс. Другими словами, от смены персонажей игра не становится ни легче, ни сложней, ни скучней, ни интересней, однако впечатление производит совершенно иное.

Успех пришел вместе с третьей частью, представившей полноценный режим Musou. Фактически именно он так старательно разворовывается конкурентами, что, впрочем, не мешает ему оставаться уникальным — привлекательным его можно назвать только в системе Dynasty Warriors. В третьей же части миссии прибавили в разнообразии, а дизайнеры локаций разучили несколько новых геометрических фигур, что позволило ввести такие замечательные ландшафтные изыски, как горы и овраги. Не то чтобы раньше ничего этого не было, просто появилась возможность использовать их в стратегических целях. Если, комечно, вы когда-нибудь расценивали эту серию как нечто, хотя бы косвенно относящееся к стратегии.

Но ключевое нововведение — и одновременно главное достоинство DW — заключается не в сюжетной линии, под конец скатившейся к просто неприличным штампам, а в обилии доступных героев. По большому счету под словом «переиздание» КОЕІ подразумевает десяток новый бойцов, готовых оборонять собственные земли и нарушать границы двух чужих государств.













ХРОНОЛОГИА СЕРИИ

[1997] Dynasty Warriors (Sangokumusou) [2000] Dynasty Warriors 2 (Shin Sangokumusou)



[2001] [2002]

Dynasty Warriors 3 (Shin Sangokumusou 2)
Dynasty Warriors 3 Xtreme Legends (Shin
Sangokumusou 2 Moushouden)

[2003] [2003] Dynasty Warriors 4 (Shin Sangokumusou 3) Dynasty Warriors 4 Xtreme Legends (Shin

Sangokumusou 3 Moushouden)



[2004]

Dynasty Warriors 4 Empires (Shin Sangokumusou

3 Empires)

[2005] Dynasty Warriors PSP (Shin Sangokumusou PSP)
[2005] Dynasty Warriors 5 (Shin Sangokumusou 4)

[2005] Dynasty Warriors Advance (Shin Sangokumusou

Advance)

[2005] Dynasty Warriors 4 Hyper for Windows (Shin

Sangokumusou 3 Hyper)

[2005] Dynasty Warriors 5 Xtreme Legends (Shin

Sangokumusou 4 Moushouden)

[2005] Dynasty Warriors 5 Special (Shin Sangokumusou

4 Special)



[2006]

Dynasty Warriors 5 Empires

(Shin Sangokumusou 4 Empires)

Dynasty Warriors 2nd Evolution (Shin

Sangokumusou 2nd Evolution)

[2006] Dynasty Warriors Mahjong (Jan Sangokumusou)

[2006] Dynasty Warriors DS (Shin Sangokumusou DS)

[2006] Dynasty Warriors BB (Shin Sangokumusou BB)

[2007] Dynasty Warriors 6 (Shin Sangokumusou 5)

[TBA 2007

-2008?] Dynasty Warriors: Way Of The Swords (Shin Sangokumusou Subeta)







ИНТЕРВЬЮ С МИСС ЛИБЕРТИ

XS: Где ты живешь?

Мисс Либерти: В Бельгии, в городе Льеж.

С чего началась твоя карьера модели?

Я начала участвовать в показах и фотосессиях с пяти лет. Уже тогда мне это очень нравилось и я так или иначе старалась не покидать артистический мир. После окончания учебы я стала больше сниматься. И уже почти четыре года работаю моделью.

Что самое приятное и самое неприятное в этой профессии?

Каждая фотосъемка – это удовольствие. Особенно я люблю, когда встречаются необычные проекты. Обожаю все оригинальное!

А если бы ты не стала моделью, чем бы ты занималась?

Я не только модель, я еще и веб-дизайнер. Да, информатика – тоже мое призвание!

Расскажи про свои увлечения?

Фотография, мода, общение с друзьями, танцы, немного фитнеса, Интернет...

Какую музыку ты слушаешь?

У меня довольно эклектичный вкус, но чаще всего я слушаю танцевальную музыку, техно и хауз. Я люблю коммерческую музыку, которая заставляет двигаться.

Какой из последних виденных тобою фильмов тебе понравился?

Ходила смотреть «Мистер и миссис Смит», понравилось! Прекрасные актеры, а Анжелина просто супер! Брала в прокате DVD с фильмом Silent Hill – очень страшный фильм! Но так приятно, когда поднимается адреналин (смеется)...

Что тебе нравится в парнях?

Первое, на что я обращаю внимание, – это взгляд парня. Это так красноречиво! Но так же мне нравится, если у него есть харизма...

А что тебе не нравится?

Не люблю ребят, которые думают, что могут все получить, стоит им только щелкнуть пальцами. Просто так ничего не бывает!

Что все должны знать о тебе?

Вы хотите поговорить про мои 105-сантиметровые ноги? Я считаю себя человеком, который достоин того, чтобы его сначала узнали, а уж потом составляли о нем мнение. По мнению окружающих меня людей, я довольно очаровательна, чувствительна, а самое лучшее мое качество — то, что я остаюсь самой собой в любых обстоятельствах!

Тебя привлекают видеоигры?

Да, я люблю играть вместе с друзьями в экшены и файтинги на PlayStation 2. А скоро, возможно, у меня появится PSP!

Что ты думаешь о геймерах?

Ничего плохого. Напротив, мне интересно с такими людьми. Но они должны уметь получать удовольствие и от других вещей...хм...

Есть планы на будущее?

О да, и какие! (смеется) Но я уже счастлива и удовлетворена. А для всего остального у меня целая жизнь впереди!





Жанр: first-person shooter

Издатель: Electronic Arts

Официальный сайт: www.crytek.com

Разработчик: Crytek



аждый разработчик, не говоря уже об издателе, мечтает сделать игру, выход которой повлек бы за собой кризис продаж у конкурентов. В жанре шутеров к осуществлению этой амбициозной задачи ближе всего студия Crytek, работающая сейчас над новой игрой Crysis — верной продолжательницей славного дела Far Cry.

КРАСИВО КРУШИТЬ НЕ ЗАПРЕТИШЬ Как и в своей первой знаменитой игре, ребята из Crytek решили сделать ставку на возможности движка. И если два года назад самым красивым шутером по праву считался Far Cry, теперь эстафету должен принять именно Crysis. Движок CryEngine 2 позволит вывести на принципиально новый уровень не только графику, но и физику игрового процесса. В отличие от других игр, в которых все возможные разрушения заранее продуманы разработчиками, Crysis позволяет учинить настоящий погром.

К примеру, метко пущенной ракетой можно свалить любое дерево, решительно любое! Самое же интересное, что и этим дело не ограничилось. Все объекты взаимодействуют друг с другом, так что, если падающее дерево заедет по голове какому-нибудь супостату — тому крупно не поздоровится. Представляете? Более того, в игре присутствуют и погодные явления, вплоть до природных катаклизмов: землетрясения, обрушение каменистых пород, торнадо... И все происходящее оставляет на ландшафте свой немаглалимый отпочаток!

Да, это наконец-то свершилось. Впервые в истории компьютерной индустрии игровое окружение перестало представлять собой статичные декорации. Теперь перед нами целый живой мир, опасный не только разбросанными по карте врагами... Впрочем, мы и так уже забежали вперед в своем желании поделиться главным, чем может похвастаться Crysis, - невообразимо продвинутой графикой и беспрецедентной физикой игрового процесса. Думается, самое время вернуться немного назад и поговорить о сюжете.

для тех, кто в танке

Одна из изюминок Far Cry заключалась в возможности перемещаться не только на своих двоих, но и прокатиться на джипе, моторной лодке и даже совершить захватывающий полет на параплане. В Crysis разработчики пошли еще дальше — теперь в нашем распоряжении будут настоящие боевые вертолеты и танки!

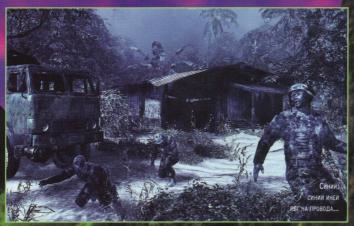
инопланетные отморозки

Действие Crysis, поставившее человечество под угрозу полного истребления, разворачивается в ближайшем будущем - 2019 году. Геополитическая карта мира к тому времени серьезно преобразилась - на позиции двух сверхдержав выдвинулись коммунистическая Северная Корея и Соединенные Штаты. Разумеется, обе страны находятся в состоянии холодной войны. Так что, когда на один тропический островок, затерянный в мировом океане, упал гигантский метеорит, корейские войска немедленно блокировали территорию. Узнав, что на острове стали происходить странные явления, правительство Соединенных Штатов отправляет туда свой отряд специального назначения. Его задача – в деталях выяснить все, что творится в зоне падения метеорита.

Очень скоро, однако, выясняется, что внутри небесного тела скрывался космический корабль пришельцев, привыкших обитать в условиях вечной мерзлоты. И на Землю эти отморозки прилетели отнюдь не с миссией мира — их задача уничтожить все живое, зако-

№ 8 (20) август 2006 MAGAZINE





Главное, чем может похвастаться Crysis невообразимо продвинутая графика и беспрецедентная физика игрового процесса. Перед нами живой мир!

вав планету в ледяные оковы. С этим, понятное дело, правительство двух сверхдержав решительно не согласно. Так что от былой вражды быстро не остается и следа - перед лицом общей угрозы войскам дают установку «кореец и американец - друзья навек».

ИНОПЛАНЕТНЫЙ РАЗУМ

Помимо невероятных возможностей движка, не меньший восторг вызывает уровень искусственного интеллекта. Захватчики ведут себя откровенно умно. Они не полезут на рожон, как это бывало еще в Far Cry. Нет, каждому инопланетянину хочется выжить, и для этого они предпринимают все возможное: прячутся, перемещаются коротки-

дения прицельного огня... При этом все супостаты предельно внимательны. Если они чувствуют, что попали в западню или что-то рядом с ними сейчас взорвется, то немедленно делают ноги.

Особого внимания заслуживает командный дух космических отморозков. Чутко воспринимая все происходящее вокруг, они моментально сбегутся, услышав выстрелы или увидев в оцепленном квадрате чье-нибудь бездыханное тело. Так что в ряде случаев, дабы прорваться, никак не обойтись без глушителя. А иногда требуется отвлечь внимание врагов, эмитировав выстре-





лы где-то в стороне... Тактические возможности в Crysis просто великолепны.

ждать и догонять

Выход Crysis, находящегося в финальной стадии разработки, мог бы состояться и раньше. Однако в Electronic Arts приняли решение перенести выпуск на январь будущего года. Причина в том, что Crysis заточен под новейший десятый Direct X, а тот будет входить лишь в комплект операционной системы Microsoft Windows Vista, выходящей в начале следующего года. Несмотря на то что играть в Crysis можно будет и под Windows XP, используя возможности девятого Direct Х, большинство хочет увидеть игру во всей ее красе. Так что придется подождать, благо уже не долго. А отведенное время потратить на модернизацию своего компьютера, ведь графическая красота, как известно, требует финансовых жертв!

БОЕВОЙ АРСЕНАЛ

К 2019 году прогресс в области вооружения ушел далеко вперед. Поэтому одна из фишек в Crysis - защитный костюм десантника. Распределяя энергопоток между его различными функциональными частями, вы можете серьезно увеличить те или иные возможности спецназовца. К примеру, подав дополнительную энергию на ноги, существенно увеличиваешь скорость передвижения и бега. А сосредоточив ее на защите, понесешь гораздо меньше урона даже под градом пуль. Оружие также имеет массу модификаций. Во-первых, можно выбирать различные заряды: от убийственных до парализующих. Во-вторых, на каждый автомат имеется масса навесок: оптические прицелы, глушители, ракетницы и т.д.



ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- Игра обещает стать самой красивой за всю историю компьютерных игр.
- Можно свалить любое дерево разрушению поддается практически все.
- Игроку предстоит не только бегать и ездить на джипах, но даже осваивать вертолет.

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- Для игры во всем блеске потребуется максимально производительный компьютер, позволить себе который могут лишь немногие.
- Надежды слишком велики, и мы ждем исключительного шедевра. Но разве бывает, чтобы все оказывалось настолько хорошо?





Тоталитарный эксперимент



Жанр: first-person shooter Издатель: «1С» Разработчик: Mandel Art Plaints /Digital Spray Studios Официальный сайт: http://games.1c.ru www.youareempty.com

ОРУЖИЕ ПРОЛЕТАРИАТА

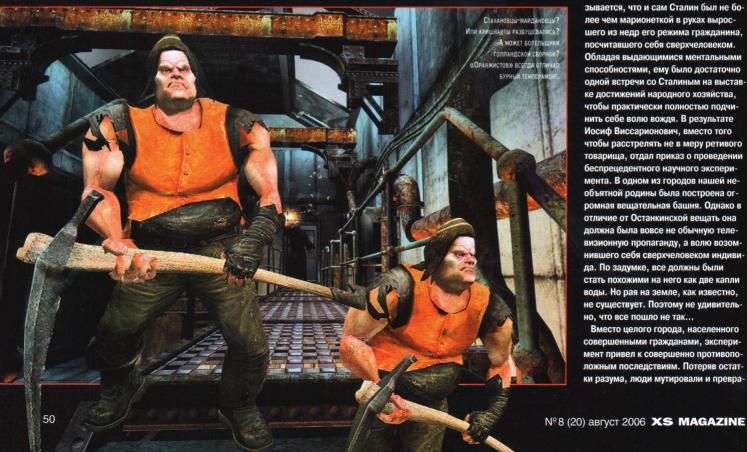
Увы, главного оружия пролетариата – булыжника – в игре как-то не предусмотрено. Ай-ай-ай, господа разработчики! Зато прочего боевого арсенала предостаточно. Разводной ключ, маузер, автомат ППШ, винтовка, карабин, дробовик, гвоздемет, пулемет «Максим» и даже совершенно фантасеская энергетическая пушка. А в качестве гремучей смеси – фирменный «коктейль Молотова».

устоту сущего не заполнить и всей полнотой бытия. И вряд ли можно представить себе что-либо страшнее духовной опустошенности, когда человека покидает еще теплившийся внутренний свет. Тогда сон разума, а тем более сердца, порождает чудовищ. Разработчики из двух украинских команд Mandel Art Plaints и Digital Spray Studios, работающие над совместным проектом, знают о них, по всей видимости, решительно все. Вот уже три года они трудятся над созданием своего шутера You Are Empty, что можно перевести как «ты опустошен». И самое интересное, что игра не только посвящена жертвам тоталитарного режима, она приоткрывает завесу тайны над самым страшным преступлением сталинизма.

СТАЛИН ДАЛ ПРИКАЗ

Промывка мозгов - излюбленный прием советской пропаганды. Однако оказывается, что и сам Сталин был не более чем марионеткой в руках выросшего из недр его режима гражданина, посчитавшего себя сверхчеловеком. Обладая выдающимися ментальными способностями, ему было достаточно одной встречи со Сталиным на выставке достижений народного хозяйства, чтобы практически полностью подчинить себе волю вождя. В результате Иосиф Виссарионович, вместо того чтобы расстрелять не в меру ретивого товарища, отдал приказ о проведении беспрецедентного научного эксперимента. В одном из городов нашей необъятной родины была построена огромная вещательная башня. Однако в отличие от Останкинской вещать она должна была вовсе не обычную телевизионную пропаганду, а волю возомнившего себя сверхчеловеком индивида. По задумке, все должны были стать похожими на него как две капли воды. Но рая на земле, как известно, не существует. Поэтому не удивительно, что все пошло не так...

Вместо целого города, населенного совершенными гражданами, эксперимент привел к совершенно противоположным последствиям. Потеряв остатки разума, люди мутировали и превра-





Советское прошлое создатели You Are Empty обрисовали решительно беспросветным.

тились в кровожадных монстров. Их единственное желание - убивать. Расхлебывать заварившуюся кашу, как заведено, предстоит нашему герою. Очнувшись в больнице после неудавшегося эксперимента, он сразу замечает, что что-то не так. Да и сложно не заметить, когда со всех сторон на тебя прут остервенелые зомби, питающие к герою отнюдь не дружеские чувства. Так что, во-первых, предстоит выжить. Во-вторых, выяснить, что же, черт возьми, произошло. И, в-третьих, восстановить статус-кво. Только вот, как в песне поется, «примет ли родина-мать одного из заблудших своих сыновей»?

НИКТО НЕ ДАСТ НАМ ИЗБАВЛЕНИЯ

Советское прошлое создатели You Are Empty обрисовали решительно беспросветным. Причем как в переносном смысле этого слова, так и в прямом на протяжении всей игры вы не увидите ни единого лучика солнца. Лишь мрачные тучи над городом встали, и в воздухе пахнет грозой. Однако именно атмосфера — самое ценное, что есть в этом шутере, который можно по праву назвать эстетским. Когда из приемников доносятся столь близкие сердцу советские песни, под аккомпанемент которых на вас из какой-то подсобки вдруг с ружьем наперевес выносится дедушка в старом ватнике, - под гипнотическое обаяние игры подпадаешь решительно и бесповоротно. Сначала хочется пройти один уровень, затем второй, третий... Игра интригует и держит в напряжении до самого конца. После больницы возникает желание лицезреть советский колхоз с его птицефабрикой и брошенными на произвол судьбы тракторами, затем увидеть в городе развешенные советские плакаты и памятник дедушке Ленину, спуститься в метрополитен, наконец, заглянуть в оперный театр... Рожденным в СССР все узнаваемо, если не сказать - до боли знакомо. Именно это и подкупает больше всего.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

You Are Empty разрабатывается на фирменном движке DS2 Engine, который примечателен тем, что использовался даже для демонстрации возможностей карточек GeForce 6600 от NVIDIA, когда те были представлены на суд общественности. Конечно, время не стоит на месте, а вместе с ним и прогресс – в последнее время были разработаны и более совершенные технологии. Тем не менее все смотрится на твердую четверку с плюсом. И даже статичные флаги, хоть и не колышутся от ветра, лишь сильнее воспринимаются от этого монолитным символом эпохи. Если что действительно расстраивает, так это невозможность

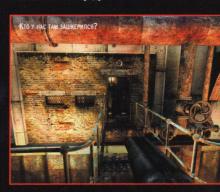
СТРОИТЕЛИ КОММУНИЗМА

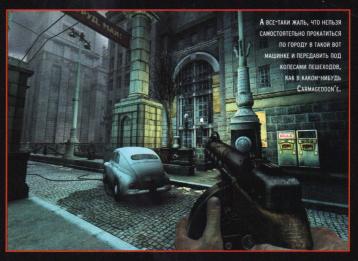
Разновидностей простых советских граждан, волею судеб превратившихся в монстров, в You Are Empty весьма немало. Для затравки можно назвать психбольного, медсестру, сталевара, пожарного в противогазе, рабочего и крестьянку, спортсмена, электрика, сварщика, железнодорожника, сотрудника НКВД, красноармейца в живописной буденовке и даже какогото невообразимо страшного болотного упыря, возможно, бывшего когдато лесником. К сожалению, из братьев наших меньших после эксперименты выжили лишь «собака Павлова» и «курица ленинского комсомола».

отстрелить противнику руку или, например, ногу. Куда бы вы ни стреляли для прущих на вас зомби все едино. Зато ведут они себя весьма осмысленно, и хотя You Are Empty вовсе не претендует на лавры тактического шутера, для потерявших разум людей монстры поступают на удивление сознательно. Кстати, расстреливать и крушить дается не только мутировавших сограждан. Для разнообразия в игре можно уничтожить и немало предметов. Особенно красиво бьются стекла и ломаются всевозможные табуретки, не говоря уже о волнующем разрушении очередного радиоприемника. А с помощью дробовика можно превратить голову памятника в бесформенный кусок гранита, упившись приступом вандализма. К сожалению, изменения вскоре исчезают, и голова Ленина вновь обретает свои очертания, подобно возрождающемуся из пепла фениксу. Весьма символично, надо сказать.

СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ

Влюбленный человек, как известно, даже недостатки воспринимает достоинствами. Главное же в You Are Empty то, что в игру действительно влюбляешься, причем с первого взгляда. Благодаря великолепной атмосфере, артефактам советского прошлого, душевно отрисованным персонажам... А чего стоят бормотания дедушки-сторожа или пронзительный лай собак! Игра уже скоро появится в продаже, и мы рекомендуем обратить на нее самое пристальное внимание. Может быть, You Are Empty и не хватает звезд с неба, но вашего расположения добьется обязательно. Не сомневаемся ни на секунду.





ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- Антураж советского прошлого воссоздан великолепно.
- Добротная графика позволяет воплотить антиутопию на высочайшем идейно-художественном уровне.

нас смущает, что:

- 🔁 Отстреливать монстрам конечности, увы, не получится.
- ▶ Покататься на машине или в метро можно лишь в скриптовых роликах между уровнями.
- ▶ Представителей живой природы очень мало. Собаки есть, но куда делись коты?



Helgate: London Mahp: role-playing game Издатель: Namoo Bandai Games Разработчик: Flagship Studios Официальный сайт: www.hellgatelondon.com



- тилетняя Джей Гардиан совершила... сверху пикирует черно-когтистое, хватает ведущего и с воем уносится на север. Тишина. Голоса за кадром:
- Что это было, Том? Пакистанцы?
- Нет, Джон, не пакистанцы.
- Индусы?

КАК ПЕЛА ЛЕГЕНДАРНАЯ KISS, «INTO THE VOOOOID!»

- Демон. Созданный Биллом Роупером
- Роупером?
- Да-да, этим адским толстяком, главным папой Diablo. Ты же знаешь Diablo, Джон? Сверхскоростная ролевая игра про «закликай мышью тысячу врагов», продающаяся похлеще голосов на вы-
- И теперь, значится, вот. Роупер открыл адские врата прямо в Лондоне. Своры демонов, погромы, разгромы, содомы, духовный наследник непобедимой и легендарной D. В недалеком

атомного ракетоносца, интеллекту как у дворничихи Ефграфьи. Второй интереснее, второй из каббалистов, маг то есть. Черный как смоль, бо использует силы и кровь скачущих вокруг бесов. С тремя школами. Одна позволяет наперсника призвать сатанинского, тут все ясно. Вторая совсем боевая магия, всякими темными заклятиями срам на супостата наводящая. Третья же био-



ПОП-АРТ

По мотивам Hellgate: London издательством Dark Horse Comics планируется выпуск целой серии комиксов. Первая серия развернется еще до Апокалипсиса, когда агент британской М15 в ходе расследования оказывается втянутым в ужасный кровавый заговор тамплиеров (ох, мать!) и чуть не сходит с ума, познавая истинную сущность этого мира. Мы абсолютно уверены, что, приобретя комикс в западных ешопах, вы тончайше насладитесь его англоязычной версией.

Начинай заново хоть миллиард раз – все равно увидишь что-нибудь новое, незнакомое. Будут и случайные задания...







модификациями занимается, изменчивостью то есть тела. Желаешь — отрасти рога на голове, клешню заместо руки, копытце заместо ноги. И в таком виде в финансовый отдел, требовать надбавки за вредность труда, кха-ха.

Ну а чего от этой самой, как ее,
 Diablo?

- Случайность. Каждый раз город (несмотря на трехмерный визуальный ряд) генерируется заново. Ну, за исключением всяких знаменитых мест. То есть вот есть Kensington Station и Paddington Station, известные, значится, станции метро. Начнешь игру ты - будут они соединены заброшенным туннелем, полным бомжей и чертей. А сядет за компьютер твоя Мэри - так туннель исчезнет, придется пробираться по опустошенной, разоренной, истерзанной пустоши. Начинай заново хоть миллиард раз - все равно увидишь что-нибудь новое, незнакомое. Будут и случайные задания, бросаемые в твое приключение небрежно-щедрым взмахом сеятеля. Чтоб все приключения узнать да одолеть, не одно и не два прохождения понадобятся. Если и это утроба твоя ненасытная проглотит и не поперхнется, то получи кратенькие вояжи в демоническое измерение. Ну вроде как в Oblivione через порталы ходить. Только у чертей мерзко и не топят, потому в гости к ним приходят ненадолго. Забежал, прибил гадов, похватал имущество и обратно в Ландан, к жене и детям. Задержишься чуть дольше, чем можно, — помрешь в корчах и судорогах.

- Сурово, не забалуешь.

— Ну так, а ты готовься лучше. Поселения-то человеческие остались, хоть они и страшные, и нищие. В одном из них будет, ха-ха, мальчик с протезом ноги. Взрослые и умные, помнящие первую Diablo, небось аж хохотом зальются, когда узнают. Для них же оставили и заклинание возврата — тыцнул мышкой, открыл портал, вошел, вышел уже в благонастроенном селении.

Лепота... Слушай, заболтались мы с тобой — стемнело уже.

— Да... Стой. Ты слышал? Слышал?!

— Нет. Что? АААА!!! — эфир наполняется шуршанием и скрежетанием, которое через секунду заглушают дикие вопли. Вопли стихают, слышится чавканье и довольное урчание. В кадре становится совсем-совсем темно, лишь в углу горит надпись: «октябрь 2006».

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- К созданию игры приложил руку сам Билл Роупер «главный папа Diablo».
- □ Борьба с демонами развернется не в мрачном средневековье, а в современном Лондоне.
- ☑ Уровни генерируются случайным образом, так что проходить игру, подобно Diablo, будет интересно неоднократно.

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- Изометрическая проекция не используется, так что игра может выродиться в заурядный шутер от первого лица.
- Совершенно не ясно, насколько продуманной окажется система развития персонажа.

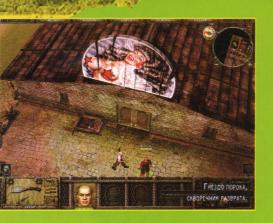
рс Жесть как она есть

НЕ ПУСТИЛИ

Изначально «Санитаров» планироизначально «санитаров» планиро-вали показывать на нынешней ЕЗ. Но во время подготовки проекта к показам в Лос-Анджелесе в «Сани-таров» поиграло Высокое Начальтаров» поиграло высокое пачаль-ство. Поиграло и, увидев массовое истребление негров, гомосексуа-листов и китайцев, решило игру в толерантную Америку не пускать.

жигать заживо иммигрантов. Искать брульянты в бычьей заднице. Воровать золотые унитазы.





«Трахал девку в рот».
В бухвальном смысле.

понимаете. Если же вы планируете орать на торговцев «Гони деньги, пидор!» и брызгать агрессией, то натяните лучше тельняшку с камуфляжем, взяв в руки вместо помады пулемет.

Или хотя бы напейтесь в срам. Водка защитит вас от критических повреждений. но персонаж начнет передвигаться так, как обычно передвигаются слесаря-сантехники после шести вечера. А, скажем, «глубокое погружение» даст неуязвимость к ядам, окрасив экран в яркие, психоделичные цвета. Подозреваем, что в актуальной реальности «погружение» именуется «лизергиновой кислотой». Как у нас именуется игровая «кумар-трава», вы, думаю, и сами догадаетесь. После водочно-наркотического коктейля вас потянет на приключения. Почему бы не помочь, скажем, томящимся сердцам? Клан афротюрьмоинопланетян Капуляне враждует с кланом китайцев Монтеки. Черненькие всерьез собираются устроить желтеньким резню с развратом, и трогательный негр Рома в бушлате с ушанкой просит вас спасти его любимую китаянку, Джулю. Да-да, классика на тюремный манер (в игре еще и театр «Глобус» есть, где читают блатную версию «Онегина»). По ходу дела выясняется, что Джуля - мужчина. Чуть позже негры-капуляне не понимают шутки и убивают воссоединившихся Джулю с Ромой. Ну и вас заодно. Добро в этом мире наказуемо, привыкайте.

источник

Теоретически «Санитары Подземелий» возводятся по одноименной книге мужчины-писателя Гоблина. Практически — одноименная книга является этаким фанфиком на тему Quake, и делать самостоятельную игру по ней несколько неудобно. Поэтому события игровых «Санитаров» являются вроде как приквелом к событиям «Санитаров» книжных и с литературным творением пересекаются очень опосредованно.

Как и к специфическому юмору игры. Гоблинские шутки — это совершенно отдельный жанр, без них игра по его книге просто невозможна. Больше всего местное шутовство напоминает South Park, сделанный Союзом Бравославных Хоругвеносцев. Вам может и не понравиться, но по мне это сильно лучше того беспомощного говна, что течет в большинстве игр вместо диалогов.

Мы находимся на гигантской планете-тюрьме, полной самых отвратительных отбросов общества, которых вы только можете себе представить.

Опять же, вся эта жгучая ерническая ненависть среди заполонивших рынок сюси-пуси Sims все равно, что глоток ядреного samogon. Если же фрустрация вас все-таки захлестнет, снимите проститутку. Классики нет (женщин стерилизовали каленым железом), в попу не дают, остается сувать мечи в орала. Фея наслаждений встает перед быком-десантником на колени, обхватывает его ягодицы руками... и камера начинает автоматически приближаться-удаляться, с каждой секундой убыстряя ритм. Ближедальше-блииже-даальше-блиииже-даальше, уууух! Ух. Мы довольны? Мы довольны.

HARASSMENT» и НА ПРИЛИЧНЫХ ПЛАНЕТАХ КАРАЕТСЯ ЗАКОНОМ. У НАС ПЛАНЕТА ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО



- Эпатаж дело хорошее.
- Sex, Drugs, Rock'n'Roll основные составляющие термоядерного коктейля присутствуют.

нас смущает, что:

- Зачастую циничность оборачивается обыкновенной пошлостью.
- Глубина продуманности ролевого элемента вызывает сомнения.
- ▶ Графику в «Санитарах Подземелий» вряд ли можно назвать выдающейся.







 тах подвешенной на пару метров выше и дальше от поля битвы. Иными словами, как в современной стратегической игре, где полностью трехмерную локацию мало показать во всей красе, ее еще и необходимо приспособить под тактические нужды.

Так вот собственно тактики в Genji 2 и не осталось, ее место заняла долгая и безжалостная сеча с нескончаемыми легионами нехороших самураев. И новая камера как раз подстать преобразованиям: так удобнее показать масштабность происходящего, плюс появилась возможность втиснуть гигантских демонов или божественных

монстров. Мы и раньше недостатка в них не испытывали, ну да хуже от подобной насыщенности все равно не станет.

Человеку, управлявшему протагонистом, очень нравилось скакать по локациям и просто бегать от противников, попутно обращая внимание зрителей на красивый огонь от факелов или высочайшую детализацию заборов с башнями. Зрителей же, в свою очередь, это волновало меньше всего. Ведь каким-то совершенно непостижимым способом Genji 2 потерял молниеносность предшественника и смотрелся в лучшем случае как представитель уже упомянутой



Новая концепция у Genji: продвигать дорогущую PS3 в массы. Ведь, как известно, ничто не продается лучше того, что и так хорошо представлено на рынке.



ЗА МАСКОЙ СКОРОСТИ

Раньше, из-за вполне объяснимого желания разработчиков скрыть и без того некрасивое лицо главного героя и акцентировать внимание на том, что хотя бы на пару секунд задерживается в кадре, мы снисходительно относились к излишней простоте моделей. Однако Genji 2 грешит тем же компромиссом. И если издалека это не очень заметно, то при ближайшем рассмотрении скриншотов можно найти такой же порок на всех без исключения лицах. Временные трудности или так задумывалось? Господа из Game Republic молчат.

серии Dynasty Warriors. Динамика, безусловно, присутствовала, но в несколько меньшей концентрации, чем в оригинале.

SAMURAI SLASH!

Герои научились не просто рубить своих противников наотмашь и составлять на основе этого несложные комбинации, но, подобно персидскому принцу — или ниндзя Рю, если кому угодно, — применять красивые акробатические удары и время от времени сваливаться на головы боссам. Последняя возможность отмечалась особо: если Бэнкею достаточно просто шарахнуть стол-

бом по чудовищу, чтобы то упало и больше не разговаривало страшным голосом, то его юркому напарнику приходится выдумывать оригинальные решения. Например, запрыгнуть на спину и рубить по слабым точкам. Такова новая концепция у Genji: продвигать дорогущую PS3 в массы самыми популярными способами. Ведь, как известно, ничто не продается лучше того, что так хорошо представлено на рынке. В конце концов, не зря же SCEI выбрала именно этот проект для демонстрации возможностей консоли нового поколения. Раз выбор пал на Genji 2, значит, мы вправе ожидать маленького сюрприза.



ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- В Масштабность сражений поражает фантазию! Столько солдатиков, готовых отдать жизнь ради рейтинга Mature.
- Целых четыре героя вместо двух еще больше веселья.
 Наверное.

нас смущает, что:

- Простота моделей прямо-таки бросается в глаза.
- Так ничего и небыло сказано насчет сюжета.
- ▶ Камера местами ведет себя неадекватно в роликах она сверху, на скриншотах сбоку.



Episodes: Emergency BCEBONOG LIAPES

TPEWHIM DECOM

Продолжение легендарной FPS конца 90-х годов; сериал, состоящий из девяти эпизодов; коммерческий проект двух известнейших компаний и особенно две потрясающие девушки – нам большего не надо, чтобы принять решение рассказать вам про Sin Episodes: Emergency поподробнее!





Dжессина и **Э**пенсис — DBE БОМБЫ ЗАМЕДПЕННОГО DEÚCTBUЯ **!!**











оследняя серьезная битва между FPS на PC состоялась в 1998 году: столкнулись Sin и Half-Life. Нет смысла напоминать вам, кто тогда выиграл. Но все течет, все меняется. Вчерашние враги - Ritual и Valve, уважаемые разработчики этих двух игр, сегодня стали лучшими в мире друзьями и вместе работают над выпуском Sin Episodes: Emergency. Новая игра Ritual целиком выложена на принадлежащем Valve сайте www.steampowered.com! Удачная находка для тех, кто хочет получить игру на свой комп с минимальными усилиями, потому что все операции по скачиванию и оплате осуществляются в Интернете (и все это за 20 долларов). Другой ключевой момент сотрудничества этих двух компаний: Sin Episodes: Emergency использует движок Source (т.е. движок Half-Life 2), собственность Valve. Но эта игра, пожалуй, выше на голову Half-Life 2, возможно, и по красоте тоже. Уровень, где вы бегаете по крышам, позволит полюбоваться разными кварталами Freeport City. Многочисленные графические эффекты (особенно огонь от взрыва зажигательного снаряда), качество и правдоподобие сюжета и его воплощение возводят Sin Episodes: Emergency на высший уровень (по реализации) видеоигр. Конечно, игра не ограничивается лишь копированием эстетики Half-Life 2, она виртуозно использует возможности своего движка и идет значительно дальше.

Осторожно!

Весь экстерьер обладает «физикой», т.е. все, что вы видите, можно толкать, бросать и перемещать, если на то хватает сил одного человека. Но зато какого человека! Речь ведь идет о полковнике Джоне Бладе, лидере HardCorps как-никак! Некоторые предметы можно использовать в качестве каких-то недостающих частей, их нужно будет вставлять в специальные аппараты. Разработчики также используют уникальные возможности движка и в более увлекательных моментах, особенно когда вы кидаете во





"HOBBIU CESOH SIN BYDET COCTOSTE US DEBSTU SNUSODOB "











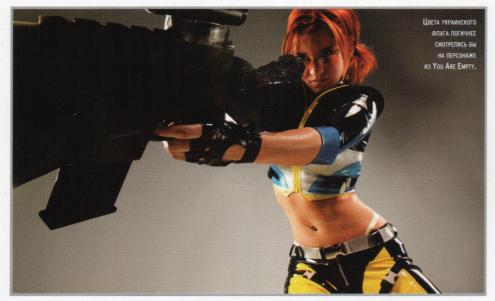


врагов газовые баллоны. Или момент, когда вы с наслаждением разбиваете несколько витрин! Sin Episodes: Emergency похожа на своего прародителя в смысле экшена: более уродливым быть уже нельзя. Враги никогда не атакуют оден (даже если их дюжина!), а оружие (харизматичный Sin-пистолет, помповое ружье и ручной пулемет), каждое снабженное альтернативным видом стрельбы, изрыгает пули, словно в замедленной съемке. При этом разработчики как будто развлекаются, постоянно помещая вас в критические ситуа-

ции: зажимают героя в крошечном туннеле площадью в несколько квадратных метров, простреливаемом с обеих сторон, или заставляют его вступать в бой одновременно с боевым вертолетом и гигантским монстром, или блокируют его в лифте, на который нападают многочисленные вражины!



Emergence - первый эпизод девятисерийного сериала, длящийся около четырех часов, задуманный как набросок последующих событий. Происходящее ограничивается достаточно жесткими рамками, даже если события происходят в разных местах (в доках, на корабле или в здании, принадлежащем SiNTEK). Оружия тоже не до фига всего лишь три вида. Ассортимент ваших противников крайне скуден. Но все очень динамично, и приоткрывающаяся завеса таинственности над интригой, которая будет развиваться в следующих сериях, обещает ураганное продолжение. Emergency посылает вас в погоню за Виктором Равеком, соучастником Элексис Синклер, вечного врага Джона Блада, которая делает ему в самом начале игры укол таинственным препаратом. Чтобы помочь ему в приключениях, в этой серии появятся Ј.С., первоклассный хакер, и Джессика Кэнон, прекрасная девушка-полицейский, украсившая собой повествование. Она будет появляться на нескольких уровнях, иногда стоя рядом с вами и стреляя по всему, что движется, иногда за рулем машины, в то время как вы будете на месте пассажира и сможете стрелять по врагам через окно. Очень симпатичный момент. Sin Episodes: Emergency - не лишенная недостатков, но очень прикольная игра. Следующий эпизод будет происходить в Freeport City, атакуемом таинственными тварями. И наш герой не перестанет добиваться Элексис!



О Совые лики адвенчуры

Восхваляемый и критикуемый, похороненный заживо и воскресший из пепла, жанр адвенчуры вызывал в последнее время весьма неоднозначные эмоции и оценки.

Однако после нескольких неожиданных коммерческих успехов разработчики и издатели снова настроены к нему благосклонно — грядет новая волна адвенчур!





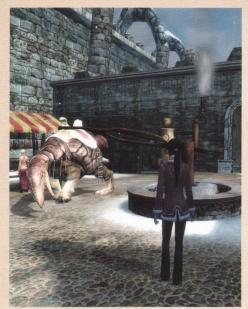


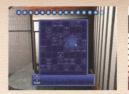


двенчура - особенный жанр видеоигры, так как успех или провал адвенчуры зависит лишь от одного компонента - качества сюжета. Если игры других жанров в случае банального сценария могут ухватиться за качество графики, геймплей и другие аспекты и факторы, то для адвенчуры есть лишь один критерий, а все остальное уже потом. Вот почему долгое время лишь избранные, то есть те, кто действительно знал, что и как делать, могли выпускать подобные игры. Два самых наглядных примера — Sierra (Gabriel Knight, Phantasmagoria и gp.) и Lucasfilm/LucasArts (Monkey Island, Sam & Max и тонна других гениальных игр). Но помимо фирменного знака студии о качестве игры многое могло сказать и имя ее автора. Поэтому любителям адвенчур хорошо знакомы такие имена, как: Роберта Уильямс, Джейн Дженсен, Эл Лоу, Рон Гилберт, Тим Шэфер, Чарльз

"Адвенчура возвращается на консоли и РС!"

Сесил и многие аругие. Именно ярко выраженный авторский подход чаще всего отличает адвенчуры от других жанров. Все вышесказанное касается золотой эры жанра, с которой незнакомы те, кому сейчас меньше 20 лет. Сегодня все совсем иначе. Хотя... В то время как новая волна адвенчур готовится захлестнуть все и вся, мы можем констатировать, что главные действующие лица этого сегмента рынка совсем немногочисленны и в конце концов возвращаются к проверенным временем схемам прошлого. Что общего между, например, Dreamfall: The Longest Journey, Paradise, Broken Sword: The Angel of Death, Runaway 2 и The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript? To, что все эти игры сделаны мегаталантливыми людьми! Иногда их имена «исчезают» в непрах ультраспециализированных студий, как это случилось на примере двух последних игр, созданных соответственно Pendulo Studios и группой Kheops/TOTM/Mzone, но чаще они всем известны, они, что называется, на слуху: Parнap Торнквист (Dreamfall), Бенуа Сокаль (Paradise) и Чарльз Сесил (Broken Sword). Что касается издателей, регулярно выпускающих адвенчуры, то их тоже немного: сразу приходят на ум Micro Application, а также Focus и Nobilis... Потому что адвенчура - жанр для посвященных и создают их тоже посвященные! Пока кое-кто еще только направляет кончик своего носа в нужном направлении. XS приглашает вас совершить путешествие в увлекательный мир адвенчур последнего поколения.









Dreamfall: The Longest Journey

Издатель: Micro Application | Разработчик: Funcom | Платформа: РС и Xbox

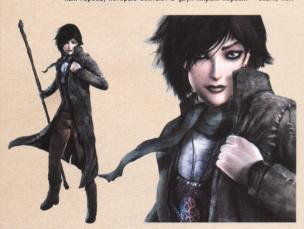
Дата выхода: уже в продаже

ышедшая в 2000 году игра The Longest Journey стала спасительной сенсацией, так как в тот момент жанр адвенчуры находился в тотальном кризисе. А Dreamfall это не просто ее продолжение, это ее гениальное продолжение. Меньшего мы и не ждали от разработчиков, которые взялись воссоздать невероятную атмосферу и нескольких персонажей первой части. Dreamfall адресована как фанатам первой игры (в ней полно намеков, которые будут понятны только им), так и тем, кто впервые знакомится с ней. В игре три главных героя: Эприл Райан (Аргіl Ryan), героиня прошлой игры, уступившая главную роль, Зоя Кастилло (Zoe Castillo) и мужской персонаж Каин (Кіап). Игрок контролирует всех троих, очень разных и даже в чем-то противоположных героев, которые обитают в двух мирах: первый — Stark, пол-

ностью изменившийся после таинственного катаклизма, второй магический мир Arcadia, разлагаемый религиозным фанатизмом. Используя возможности 3D, разработчики полностью изменили интерфейс: угол обзора в 360 градусов натурально развязывает игроку руки. Однако сильная сторона Dreamfall не в этом. И даже не в великолепной графике (архитектура миров впечатляет!). А в качестве сценария. Рагнар Торнквист, автор Dreamfall, сумел создать героев. к которым невозможно не привязаться, они совершенно не такие «стерильные», лишенные человеческих эмоций и чувств, к каким мы привыкли. Зоя, несчастная девушка, сломя голову бросающаяся на поиски своего бывшего возлюбленного, что придает дополнительную реалистичность ее образу. Эприл – роковая женщина, которая вынуждена провести черту под всей своей прошлой жизнью и нести тяжелое бремя обязанностей военачальника. Наконец, Каин - убийца, ослепленный верой. Кинематографическая постановка, неожиданные повороты сценария, логические взаимосвязи событий, диалоги, соответствующие той глубине, с которой раскрыты персонажи: все это очень и очень качественно проработано. Вот только мы, к сожалению, не видим такой же глубины, как это было в первой части, в загадках первых шести глав игры: приходится много бегать, хотя это мало что дает. и в целом нет ничего сложного, хоть ситуации и представляются хитроумными. Почти не используются предметы обстановки, мало битв. Но надеемся, что для нас приготовлены какие-то приятные сюрпризы. Однако, даже если это не так, путешествие, которое мы совершаем в этой игре, уже настолько само по себе великолепно,

что мы ее прощаем за мелкие промахи!

САМАЯ МАГИЧЕСКАЯ











Broken Sword: The Angel of Death

САМАЯ ТАИНСТВЕННАЯ

Издатель: THQ | Разработчик: Sumo | Платформа: PC

Дата выхода: лето 2006 года

Чарльз Сесил - историческая личность для адвенчур. В Broken Sword: The Angel of Death он снова раскрывает свои излюбленные темы и предлагает геймерам игру, которая проведет их из Нью-Йорка в Лондон через Иерусалим, Париж и Константинополь! Как всегда, главный герой отправляется на поиски таинственного артефакта. Хотя основой мотивации для него служит некая Анна-Мария. Джорджу удастся наконец с ней переспать? Об этом ходят разные слухи. Целью разработчиков было разместить в игре несколько ключевых сцен, как это принято делать в кинематографе (они не дают ослабевать интересу к происходящему), и любовная сцена была проанонсирована как один из таких «очень важных эпизодов». Чарльз Сесил выбрал стиль «rollercoaster», когда герои то, достигнув успехов, воспаряют, то падают с достигнутых высот на самое дно. Верный прием, чтобы заставить нас сопереживать им. Структура «rollercoaster» отлично сочетается с жанром адвенчуры: спокойные, благоприятные неспешному осмыслению эпизоды неожиданно сменяются моментами, когда необходимо молниеносно принимать решения, напри-

ровождаются не менее оригинальными декорациями. Благодаря новым технологиям освещение, цвет и контрастность изображения меняются соответственно настроению героя, которым вы управляете... Все это очень и очень оживляет геймплей. Успех неминуем, если в игре учитывается даже то, что при выходе из темной комнаты на солнечную улицу, необходимо несколько секунд, чтобы сетчатка глаза привыкла к яркому свету! Именно поэтому Philips выбрала Broken Sword: The Angel of Death для представления своей системы AmBX. Критикуемые за предыдущую часть сериала, Чарльз Сесил и его команда решили вернуться к интерфейсу point & click или хотя бы оставить выбор игроку, а непосредственное управление (перемещение с помощью курсора) сделать одной из опций. Меньше стало загадок с «ящиками» (когда надо что-то передвинуть, толкнуть и т.п.) Хотя они и не исчезпи совсем: время от времени окружающая обстановка будет таить в себе ключи от некоторых тайн. Для решения других задач потребуется взаимодействовать с разными персонажами игры. Иногда рядом с Джорджем будет появляться Анна-Мария (как и в самом начале игры). И можно будет попросить ее, например, подержать двери лифта, чтобы они не закрылись, пока вы, т.е. Джордж, будет искать подходящий предмет для их блокировки. Однако Чарльз Сесил старался избегать по возможности подобных приемов, с одной стороны, способствующих развитию отношений персонажей (ведь они могут разговаривать между собой), а с другой – унижающих того героя, который вынужден следовать указаниям другого. Да, это проблема - выстроить в игре взаимоотношения между разными персонажами, чтобы они гармонично сочетались друг с другом. Чарльз раскрыл нам небольшой секрет: в BS: TAOD появится новый персонаж, которым также можно будет управлять, правда, он так и не сказал, кто это... Нам кажется, что речь идет о Нико (Nico), которого нет в презентации. В любом случае, загадочность - визитная карточка господина Сесила. Его загадки в духе традиционных адвенчур всегда очень логичны, а их решение приносит удовлетворение - они всегда имеют почти одинаковую структуру, но никогда не надоедают! Диалоги и высказывания Джорджа за кадром отлично прописаны, как и весь сценарий, который закручен намного сильнее, чем все предыдущие!

мер в процессе убегания от головорезов. Все эти приключения соп-

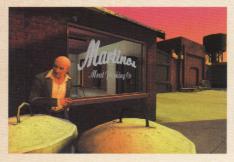
























Paradise

САМАЯ ПОЭТИЧНАЯ

Издатель: Micro Application | Разработчик: White Birds Productions Платформа: РС и Xbox Дата выхода: уже в продаже

aradise — это плод труда White Birds Productions — студии, специализирующейся на адвенчурах «с изюминкой», под которой в данном случае подраизюминкои», под которои в данном случае подра-зумевается Бенуа Сокаль! После грандиозных Атметголе и Syberia чувак, как выяснилось, еще не пресы-тился видеоиграми. Проект под названием Paradise по опре-делению не может не быть массовым и поэтому вынужден-соответствовать (и соответствует!) ряду требований, преды-являемых к коммерческим продуктам, таких как интерфейс роіп & click и 3D-персонами в 2D-мирах. То есть действире Рагаdise разворачивается на весьма скромном фоне игра не является последним словом в плане технологии игростне является последним словом в плане технологии игростроения. Оказывается, даже в 2006 году некоторым все еще трудно решить проблемы с анимацией! Но зато в Paradise великолепная графика. «Изюминка» обнаруживается и в сценарии. В отличие от Syberia Paradise — очень печальная и угрюмая игра. В ней вы станете Анной Смит, дочкой умирающего диктатора, который постепенно теряет контроль над страной, раздираемой гражданской войной. И вот, когда вы уже воссоединились со «своим» отцом-тираном после долгих лет ссылки (специально организованной для этой эмоциональной встречи?). ваш самолет падает после долгих лет ссылки (специально организованной для этой эмоциональной встречи?), ваш самолет падает и вы приходите в себя (конечно, с потерей памяти) в пот-рясающем восточном дворце. Так начинается ваше путе-шествие, которое заставит вас пересечь четыре раз-ных Африки (восточную, примитивную, индустриаль-ную и тропическую). По словам автора игры, путе-шествие закончится трагически. Оригинальность этой игры в том, что параллельно основному станет доступен второй персонаж. Когда наступит ночь, вы сможете управлять черной пантерой, причем все доступен второи персонаж. когда наступит ночь, вы сможете управлять черной пантерой, причем все сцены с ней будут в 3D. Что объединяет Анну с этой пантерой, станет понятной в середине игры. Вдобавок месье Сокаль продемонстрировал свой абсолютный про-фессионализм в том, что касается загадок. Хитро закручен ные, они бросают настоящий вызов геймеру, а решивший и преисполнится уважения к самому себе. Но, увы, загадки эти чересчур сложные и далеко не все из них удастся ре-шить самостоятельно, 3D-сцены с пантерой оставляю же-лать лучшего во многих отношениях, сама Анна далеко не так обаятельна, как Кейт, героиня Syberia, плюс еще целый ряд недоработок... Все это в итоге делает Paradise достаточно посредственной игрой.



№ 8 (20) август 2006 XS MAGAZINE







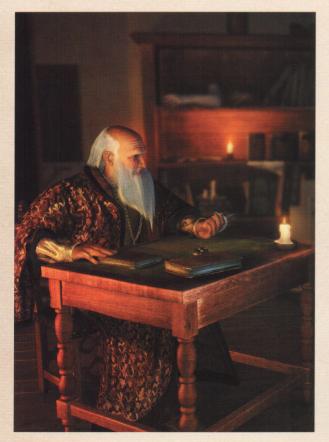


Runaway 2: The Dream of the Turtle

САМАЯ МУЛЬТЯШНАЯ

Издатель: Focus | Разработчик: Pendulo studios | Платформа: PC Дата выхода: сентябрь 2006 года

гра, которая реабилитировала адвенчуру в Европе, получит свое продолжение в сентябре. Брайан и Джина возвращаются, хоть и сильно изменились. После авиакатастрофы (слава богу. что в жизни самолеты падают не с такой частотой, как в играх) влюбленная парочка оказывается порознь на острове, почемуто напоминающем военную базу. Runaway 2: The Dream of the Turtle не претендует на революционность, являясь продолжением предыдущей части. Прекрасная 2D-мультипликационная реальность, в которой живут 3D-персонажи. Уникальная система решения загадок, которая требует максимального внимания и концентрации, прежде чем начинать собирать необходимые объекты. Шутки, отсылающие нас к известным фильмам, комиксам, видеоиграм и т.д. Около 30 новых персонажей. Отказ от погони за пикселями в пользу понятной интерактивности. Шесть глав, события которых происходят в самых разных местах: на Аляске, в джунглях, на яхте... Все это обеспечит вам приятное времяпрепровождение за игрой!



The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript

САМАЯ ИСТОРИЧЕСКАЯ

Издатель: Nobilis | **Разработчик:** TOTM Studio, Kheops Studio, Mzone Studio | **Платформа:** PC | **Дата выхода:** уже в продаже

Почему-то все, что так или иначе связано с именем Дэна Брауна, нравится женщинам... The Secrets of Da Vinci - совместный продукт Кheops, ТОТМ и Mzone, специализацией которых как раз являются адвенчуры. Это историческая игра, где в роли Valdo по заданию таинственного персонажа вы должны раскрыть секрет Леонардо да Винчи, спрятанный в его последнем доме, Ле Мануар дю Клу, связанном с замком Амбуаз сетью подземных ходов. Точное воспроизведение настоящего дома Леонардо (даже секретных частей), встреча со знаменитыми персонажами, такими как король Франсуа Первый и его любовница Бабу де Ла Бурдазье, загадки, имеющие непосредственное отношение к изобретениям великого гения Ренессанса, использование большого количества различных предметов (они все являются инвентарем!) - благодаря всему этому Forbidden Manuscript, безусловно, заслуживает внимания! По сути, эта адвенчура не представляет из себя ничего особенного, но ценителям жанра и любителям той эпохи игра придется







Наши руки Не для скуки

Евгений Закиров

«Японские интерфейсы» в последнее время—
горячая тема. Все больше информации
о заморских диковинках проникает на наш
рынок, все больше интересных проектов
появляется и завоевывает популярность.
Казалось бы, вчера танцевальные автоматы
были редкостью, дикостью и неизвестно чем,
а сегодня каждая вторая школьница расскажет,
где можно отыскать ближайший и какие лично
она смогла установить рекорды. А с приходом PSP
и отменой разграничения домашних проектов на зоны
многие смогли оценить вообще неизвестные доселе тайтлы.

прочем, подобных диковинок и раньше было хоть отбавляй. Многие из них даже прижились в Европе. Просто тогда они воспринимались, скорее, как смешная шутка, поделка знаменитых в Японии творцов видеоигр, однажды решивших сделать что-нибудь эдакое. Что-нибудь яркое, динамичное и непонятное, чтобы каждый случайный прохожий непременно останавливался увитрины магазинов, показывал пальцем и с улыбкой шел дальше по своим делам. Ведь, как правило, проекты, использующие сверх меры оригинальные интерфейсы либо же просто нетрадиционные решения в игровом процессе, расходятся маленькими тиражами и коротают время на полках до тех пор, пока их не приобретет какой-нибудь коллекционер по сниженной в три раза цене.

КАК ТЫ ЭТО ДЕЛАЕШЬ? ВСЕ ПРАВОЙ!

Япония — родина большинства проектов, о которых сегодня пойдет речь. Там их можно найти в любом магазине, про них пишут в местной игровой прессе, усиленно раскручивают с помощью рекламы на телевидении, устранвают разнообразные представления у торговых точек. Иными словами, такие игры нужно именно что «продавать», всучивая покупателю в довесок к коробке с игрой еще и три рулона плакатов, футболку и мягкую игрушку. Если ничего этого не делать и просто спустить проект на воду таким, каким его увидел издатель, он не окупится.



Японцы любят все яркое, динамичное и непонятное, чтобы каждый случайный прохожий непременно останавливался, показывал пальцем и с улыбкой шел дальше по своим делам. Какие люди, такие и игры...



Хорошим примером может послужить Katamari Damacy, шедевр Кейты Такахаси, вовремя изданный японским гигантом Namco. Обладая, чего греха таить, слабой графической оболочкой, непонятным миром и совсем уж сумасбродным игровым процессом, игра, тем не менее, разошлась по Японии приличным тиражом, позволив позднее издать сиквел и сделать порт на PSP. В то же время на Западе, где ни футболок, ни игрушек с при<mark>нцем</mark> не раздавали, Katamari Damacy поступила в магазины по сниженной в два раза цене, что несколько смутило продавцов и послужило причиной плохих продаж. Кому интересно, что стоит на дальней полке в самом темном углу? Никому. Что такое Katamari Damacy? Игра для

ну совсем маленьких детей. После такого «понимания» не удивительно, что создатель разочаровался в индустрии видеоигр и изъявил желание строить хотя бы детские площадки, лишь бы быть ближе к простым играм.

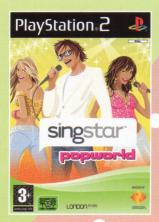
Другая важная особенность всех подобных игр - и Katamari Damacy в частности — излишняя «музыкальность». Дело в том, что музыкальное и звуковое сопровождение здесь играет чуть ли не главенствующую роль, не уступая по важности ни сюжету, ни графике, а чаще – оттеняя и первое, и второе. При выпуске таких проектов на Западе саундтрек обычно оставляют нетронутым - японские песни, японская музыка, японская атмосфера. Удивительно, но такие игры продаются лучше





После официального подтверждения факта совместимости PS3 и технологии EyeToy Sony поспешила представить соответствующий проект. Взяв под контроль героинь Bakuretsu Tenshi, относительно недавно лицензированного в США аниме, игроку предстоит выполнять секретные задания для еще более секретных заказчиков. Иными словами, сам игрок сидит в кресле и улыбается ненаглядным героиням, в то время как те ждут распоряжений и по мере их поступления стараются справляться со своими обязанностями. Изображение счастливого лица играющего передается на мониторы их убежища и карманных компьютеров, а его голос а-ля Чарли из «Ангелов Чарли» отдает развернутые при-казы непосредственно красавицам. Иногда они могут оспорить предложения начальника, посмеяться с ним, поболтать о жизни или показать характер. Волнует не это. Волнует Джо, которая играет здесь чуть ли не главную роль. Однако SCEJ до сих пор не подтвердили, она это или нет. А то мы не видим.









всего и завоевывают большую популярность, чем их адаптированные под конкретный регион братья. Причин тому опять же много. Как правило, не хватает бюджета. Покализация касается лишь текста, а остальные деньги уходят на издание и продвижение. Иногда не хватает времени. Ведь чтобы заново написать саундтрек, мло просто иметь деньги: необходимо найти нужных исполнителей и записать с ними подходящие треки. Чаще всего такие трюки сходят с рук каким-нибудь симуляторам «тетриса» вроде Lumines, где Тецуе Мидзугути не было особой необходимости писать музыку заново и он банально списал все на некватку времени. Проектам же уровня Еуе Тоу Singstar приходи-

ектам же уровня Eye Toy Singstar приходилось перестраивать контент под каждую более-менее развитую страну. Россию, разумеется, за таковую никто не посчитал, а вот японскую версию Singstar было бы интересно увидеть всем. Уж больно там поющие девочки, хм, похожи. И голоса у них одинаковые. И музыка — чистейший евробит!

на людях

Игровые автоматы — самое популярное явление ушедшего столетия. С них, собственно, видеоигры и начинались. Что удивительно, продолжения развития этих идей они удостоились только в Японии, где до сих пор сохранились аркадные залы с самыми древними представителями этого семейства развлекательных машин. Существует, правда, одно пе-

чальное обстоятельство — рынок старых игровых автоматов становится неприбыльным, и их постепенно заменяют автоматы «пачинко». Поэтому, чтобы разыскать действительно уникальную машину, придется приложить несколько больше усилий, чем потребовалось одному из героев произведений Харуки Мураками.

Сейчас можно выделить три основные группы игровых автоматов (не считая «пачинко») — музыкальные, танцевальные и со световыми пистолетами, мечами, кулаками и т.д. Первые считаются самыми редкими и в то же время одними из самых удачных. Музыкального слуха от игрока не тре-



Вчера танцевальные автоматы были редкостью, дикостью и неизвестно чем, а сегодня каждая вторая школьница расскажет, где можно отыскать ближайший и какие лично она смогла установить рекорды.





Эксперименты с голосовым управлением в играх — не редкость. В коробке каждого второго тактического шутера можно найти гарнитуру и увесистую инструкцию к ней. Другое дело, что востребованной она оказывается только в мультиплеере, да и то не всегда. Проект Колаті, названный по непонятным причинам Lifeline, избрал гарнитуру основным средством управления — просто из желания выделиться, потому как систему до конца отработать не удалось и на прилавках можно найти сырой и весьма нестабильный продукт. Эта игра целиком и полностью строилась на использовании голосовых команд, а потому, даже несмотря на обилие интересных идей, не добилась признания. Ведь команды отдавать нужно четко, а подконтрольные герои должны быстро их расшифровывать. С последним наблюдались проблемы. Поэтому итоговая оценка не поднималась выше шести баллов.



буется, только минимальное чувство ритма и нормально функционирующая опорно-двигательная система. Дается большой автомат, множество самых разных барабанов, флейт и прочих музыкальных инструментов. По экрану бегают так называемые «ритмы» — значки, в соответствии с которыми игрок должен лупить по барабанам. Пупить можно всем, чем только взбредет в голову, —

благо барабаны почти настоящие. Японский игровой гигант Taito предлагает делать это специальными палочками, но подойдут и собственные ладони.

В зависимости от выставленного игроком уровня сложности, успехов в прохождении и наличия дорогостоящих монеток в кармане меняется темп происходящего. Современные и продвинутые японские школьники, студенты, саларимены и даже старики проводят у таких автоматов от двух до десяти часов. С увеличением темпа меняется воспроизводимая музыка, и в конечном итоге все превращается в хаотичый барабанный шум, не имеющий ничего общего с искуством. Зато — весело. Так весело, что очеред у таких автоматов нужно занимать заранее, с угра.

Найти подобные развлечения в США — сложно, в Европе — сложнее в десять раз, в России — невозможно. Представьте себе супружескую пару, кривляющуюся под непонятную музыку перед ящиком с картинками, да еще старающуюся при этом стучать по барабанам. Вообразите их радость от того, что они наконец-то выбились в призовую таблицу... Это, определенно, развлечение не для консервативно настроенных людей.

Зато в России получили широкое распространение так называемые «танцевальные аппараты». И если год назад слова Dance Dance Revolution и Para Para Paradise вызывали лишь улыбку и понимающие кивки, то сейчас достаточно зайти в крупный торговый центр, чтобы убедиться такие автоматы существуют в природе. Кро-

ме того, они пользуются огромным спросом. Сформировалось коммьюнити, люди ставят какие-то рекорды, пробуют себя в новых режимах, увеличивают сложность. С недавнего времени к этим увлечениям прибавился еще и корейский Pump It Up, тут же привлекший новую аудиторию к этому, казалось бы, аутсайдерскому делу — танцевать перед ящиком с картинками.

С увеличением темпа меняется и музыка, и в итоге все превращается в хаотичный барабанный шум, не имеющий ничего общего с искусством. Зато — весело. Так весело, что очередь у автоматов нужно занимать заранее, с утра.









уже нет. Тираж, как и у большинства подобных игр, не позволял проникнуться широким массам революционной идеей, положенной в основу Parappa the Rapper, что в условиях бурного развития индустрии отвлекло внимание игроков на более доступные проекты.

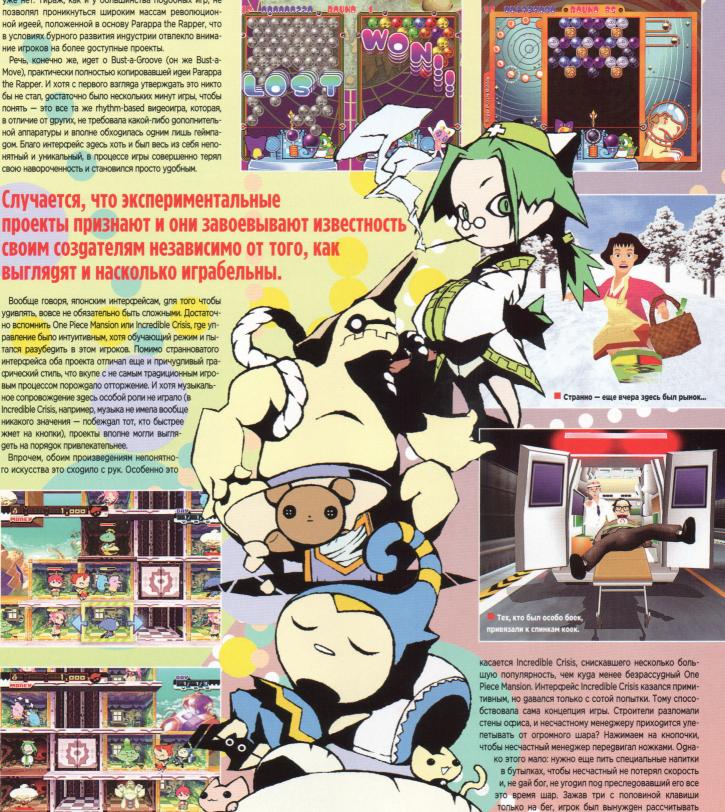
Речь, конечно же, идет о Bust-a-Groove (он же Bust-a-Move), практически полностью копировавшей идеи Parappa the Rapper. И хотя с первого взгляда утверждать это никто бы не стал, достаточно было нескольких минут игры, чтобы понять — это все та же rhythm-based видеоигра, которая, в отличие от других, не требовала какой-либо дополнительной аппаратуры и вполне обходилась одним лишь геймпадом. Благо интерфейс здесь хоть и был весь из себя непонятный и уникальный, в процессе игры совершенно терял свою навороченность и становился просто удобным.

Вообще говоря, японским интерфейсам, для того чтобы удивлять, вовсе не обязательно быть сложными. Достаточно вспомнить One Piece Mansion или Incredible Crisis, rge управление было интуитивным, хотя обучающий режим и пытался разубедить в этом игроков. Помимо странноватого интерфейса оба проекта отличал еще и причудливый грасрический стиль, что вкупе с не самым традиционным игровым процессом порождало отторжение. И хотя музыкальное сопровождение здесь особой роли не играло (в

Incredible Crisis, например, музыка не имела вообще никакого значения — побеждал тот, кто быстрее жмет на кнопки), проекты вполне могли выгля-

Впрочем, обоим произведениям непонятного искусства это сходило с рук. Особенно это

деть на порядок привлекательнее.



количество выпитых бутылочек и время от времени корректировать направление бегства офисного служащего. А ведь это - только один момент из игры, занимающий от силы минут пять. Дальше

- больше. Были даже гонки от злого волка на сноуборде. И уж там, поверьте, «тремя с половиной» клавишами дело не ограничивалось.



Возвращаясь к «музыкаль ной» теме, необходимо вспомнить

два проекта, до сих пор считающихся легендами видеоигр. - музыкальный шутер Rez и танцевальный симулятор Space Channel 5. Последний, помимо всего прочего, запомнился присутствием в игре Майкла Джексона, который, естест-

венно, танцевал! Потому что танцы в Space Channel 5 — ключ к победе. Разумеется, с обычным джойпадом сложно было придумать что-нибудь более оригинальное, чем предложить нам повторять движения оппонента. Но и это занятие оказывалось настолько увлекательным, что оторваться от игры было просто невозможно. Доходило до того, что некоторые заучивали мелодии и повторяли их во сне. Если же вас не покорила Улала (что маловероятно), то вы обязательно окажетесь в плену никем не понятого, но всемирно известного Rez - творения Тецуи Мидзугути про... экшен, полеты и музыку. О том, почему же игра осталась непонятной, красноречиво говорит

хотя бы тот сракт, что рабочим названием игры было К-





GUITAR FREAKS

Копаті очень любит эксперименты. Причем каждый ее эксперимент так или иначе связан с другим, более известным и, вероятнее всего, популярным проектом. Взять хотя бы Guitar Freaks, официально занесенную в серию Bemani (Beatmania) и насчитывающую порядка тринадцати игр. Принцип игры не нов — вам выдается миниатюрная гитара, по экрану «бегают» значки (как в DDR), руководствуясь которыми на этой гитаре и надо играть. Разброс композиций огромен, и он никогда не зависел от региона. Представлены многие известные мелодии разных жанров, от рока до японской поп-музыки. Сложность у Guitar Freaks, что характерно для серии, нестабильная — можно освоить азы и застопориться на знако-мой и, казалось бы, простой, но чертовски неподатливой мелодии.



Project. «К» — это от «Кандинский»...

O C S

- (5)

Сверхоригинальный проект нужно продавать изо всех сил, всучивая покупателю в довесок к коробке с игрой еще три рулона плакатов, рутболку и мягкую игрушку. Иначе просто 1117.97.



На фоне Space Channel 5 проект Rez выглядел довольно сдержанно. Когда у Мидзугути спрашивали, что за игру он делает, он пожимал плечами и говорил: «Самую обычную игру. В нее надо играть, вы же понимаете». И в самом деле, в Rez была недурная сюжетная линия, главный герой, противники и даже конечная цель. На бумаге он даже значился как «шутер», определение которого, впрочем, сразу же становилось непонятным - «шутер», как гласил документ, был еще и «музыкальным». При всем при этом выглядел он как симулятор серфинга в гиперпространстве под безумную электронную музыку. Интерактивную! Хотя технически игра представляла собой «шутер на рельсах», управление было далеко не простым, но и интерес проект вызывал немалый - главным образом, за счет оригинального интерфейса, благодаря которому музыка и обретала пресловутую интерактивность. Она менялась прямо на глазах (если так можно сказать о музыке...) в зависимости от того, как мы проходили уровень и что конкретно делали в данный момент.





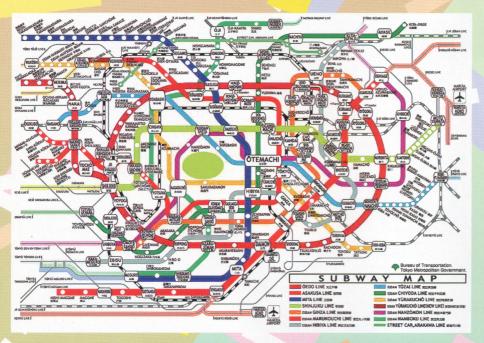


Еще одним примечательным и, главное, потрясающе необычным проектом стал Gitaroo Man. Как видно из названия, в игре приходилось иметь дело с гитарой. Нет, разучивать аккорды никого не просили — достаточно было передвигать экран и вовремя нажимать клавиши геймпада, чтобы колонки сотрясались от гитарных запилов. а мозги играющего наконец-то расплавились. Кто бы что ни gyмал. Gitaroo Man была ОЧЕНЬ быстрой игрой, управление которой можно было полностью освоить лишь к концу прохождения. Примечательно, что уровень сложности для неяпонских версий был заметно занижен. Страшно подумать, во что предлагалось играть несчастным японским геймерам.

На этом эксперименты с гитарой не закончились, и совсем недавно игрокам представили полноценный симулятор — Guitar Hero. Что это? Это большущая коробка, в которую помимо танцевального автомата уместился бы еще и коврик с полотенцем. Но, к сожалению, содержание этой коробки несколько иное — там лежит гитара. Разумеется, не настоящая, но совместимая с PS2. Она нужна для того, чтобы играть в Guitar Hero - следите за мыслью - на гитаре. То есть благодаря незамысловатому игровому процессу, отчасти напоминающему Dance Dance Revolution, возможность играть с помощью геймпада сохраняется. но губит все восприятие и удовольствие. Это уже не игра в Onimusha 3 с чудо-контроллером в виде самурайского меча, тут все куда серьезнее. Пускай пластиковая гитара мало напоминает реальный прототип, зато в руках держится уверенно и картину дополняет очень неплохо.







ЭКСТРИМ

Но все это - домашние развлечения, прекрасно подходящие и для европейцев. Чтобы оценить всю силу влияния PS2 в Японии, требуется привести несколько бытовых примеров. Внимательно изучите прилагаемую к статье карту японского метрополитена - будоражит фантазию? С автобусами в Японии дело не лучше. И чтобы хоть как-то исправить положение, существует очень простая и в то же время страшная игра — Tokyo Bus Guide. Сразу забудьте про суровые лица наших водителей автобусов. На какое-то время представьте, что вы занимаете их место. В автопарке вас просят выбрать автобус приятной вам раскраски и с подходящими характеристиками. Выбрать маршрут для этого автобуса и согласовать его, скажем, с милыми зелеными существами, символизирующими, допустим, чистоту и искренность ваших помыслов. Определившись с формальностями, вас отвозят к ближайшей остановке. Открываете двери, в автобус входят люди. Рассаживаются по местам, оплачивают билеты. Закрываете двери, осторожно отъезжаете от остановки и... колесите по Токио в реальном времени. От остановки к остановке. И все это — в компании странных зеленых существ. Но интересно другое. Студия, задействованная в разработке Tokyo Bus Guide, создала Metal Saga. И кучу других JRPG.

Что еще интереснее — на этом список игр с диковинными интерфейсами не заканчивается. За рамками сегодняшней дискуссии остались симуляторы музыкальных композиторов, рыболовов и машинистов поездов. Япония настолько богата оригинальными задумками, что описать их все в рамках одного материала просто невозможно. Однако многие из этих игр, как показывает практика, все же проникают на наш рынок. Главное - ловить моменты и не пропускать по-настоящему стоящие проекты.

ВОДИТЕЛЬ, НАЖМИ НА ТОРМОЗА!

Метрополитен в Токио — это мозаика из колец, углов и линий, принадлежащих разным компаниям. Собственно, из-за того, что большинство этих линий принадлежат частным компаниям, каждая игра на подобную тему охватывает от силы два-три маршрута. Зато большинство игр отличается приличным графическим движком (в пресс-релизах часто употребляется термин «фотореалистичность», но это уловка — просто в таких играх много видеофрагментов) и сложностью освоения. Представьте себе замученное лицо машиниста, чей поезд пробило сваями, — примерно такое же впечатление эти игры оставляют у европейцев. Сейчас выделяется несколько основных серий, разработанных компаниями, специализирующимся на этом жанре (почти все они под крылом SCEJ). Сторонние студии обычно не берутся за такие разработки — банально не хватит бюджета хотя бы на право использовать конкретную линию метро в игре.



Train Simulator Kyushu Shinkansen — игрок выступает в роли машиниста... син-кансена. В связи с этим скорости здесь близки к WipeOut, а количество линий редко превышает пять. Проект спонси-рует компания Japan Railways, по нему

рует компания Јарап Railways, по нему издано множество игрушенных моделей поездов. И продается он, кстати, лучше некуда. Японские школьники очень любят такие штуки, для них скоростной поезд — все равно что боевой робот. К игре прилагается DVD-диск с подробным описанием процесса разработки, технопогии эксплуатации и технических характеристик одной из последних моделей Туре 800.

Охватывает линии: Kyushu Shinkansen Type 800 «Tsubame», Shin-Yatsushiro — Kagoshima Chuo; Type 787 «Tsubame», Kumamoto — Minamata; Type 787 «Relay Tsubame», Kumamoto — Shin-Yatsushiro





ковой мы не обнаружили. Его главное донаружили. Его главное добогомнотво — утренние часы и обялие людей в одинаковых костюмах. Остапось только добавить пассажиров, «трогающих» женщин в особо тесной обстанов-ке, — и будет самый реалистичный симулятор в мире. Кроме того, это один из самых сложных представителей жанра. Охватывает линии: Osaka City Subway Midosuji Line, Nakamozu — Esaka North Osaka Express, Esaka — Senri Chuo



Tokyu Line — версия игры для PSP. Соответственно, охватывает все интересные ветственно, охватывает все интересные для молодежи линии, не требует от игрока особых навыков и расторопности. Для молодых и глупых это настоящая находка! Здесь представлена исчерпывающая информация по расписанию, поездам, информация по расписанию, поездам, информация по расписанию, поездам информация по расписанию, поездам информация по расписанию, поездам информация по расписанию, поездам информация по расписанию. Поездам поездам возможным техническим проблемам. Всего поездов — семь, но этого достиство — инструкция к СS-ATC и ATC. Их реализация заслуживает преми.

Ихватывает линии: Tokyu Toyoko Line, Sakuragicho — Shibuya; Tokyu Den-en-toshi Line, Shibuya — Chuo Rinkan; Tokyu Oimachi Line, Olmachi — Futako Tamagawa



A B I TROBUTE STORO YBESONA?

ПРИДЕТСЯ ЕЩЕ ПОТЕРПЕТЫ



Критикуемый геймерами, бойкотируемый издателями игр и презираемый коллегами из Голливуда, Уве Болл продолжает экранизировать видеоигры.

кранизации видеоигр становятся до такой степени популярными, что немецкий кинорежиссер Уве Болл даже решил специализироваться на них. У него в активе три снятых фильма и три проекта. С натяжкой, но можно констатировать, что постепенно его фильмы становятся лучше. Первый - House of the Dead был просто ужасным, второй - Alone in the Dark - чуть пучше. Третье творение, с сексуальной и кровавой главной героиней из BloodRayne, можно считать более-менее приемлемым кино, особенно благодаря неплохому актерскому составу: Бен Кингсли, Майкл Мэдсен, Мишель Родригес, Кристанна Локен, Удо Кир... Однако фильм все же разочаровывает по многим аспектам и его качество значительно ниже среднего. Настоящим тестом, вне всякого сомнения, станет следующий проект, который называется In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale, что, к сожалению, не ассоциируется с чем-то захватывающим и не обещает суперхаризматичных героев. С другой стороны, первые рекламные ролики производят приятное впечатление, и особенно радует. что в этом фильме участвуют Джейсон Стэтхэм («Перевозчик»), Джон Рис-Дэвис, Рэй Лиотта, Лили Собески, Берт Рейнольдс, Кристанна Локен... Вроде бы актерский состав приличный. Что ж, будем надеяться на лучшее! В ожидании выхода на экраны этого фильма почему бы не побеседовать с самим господином Боллом, пусть он расскажет про свои работы и, возможно, вселит в нас надежду на нечто кинематографически-вменяемое в будущем.

"Я не откажусь от экранизаций BNGGONLD!

Интервью с Уве боллом

Каким был ваш первый опыт экранизации игры?

Первый проект, пришедший мне на ум, был House of the Dead. Я огромный поклонник фильмов про зомби, и мне хотелось работать в этом жанре.

Что больше всего влияет на ваше решение снимать фильм? Какой-то персонаж, сценарий или сам дух видеоигры?

Я решаю снимать фильм, если главный герой игры мне кажется оригинальным или необычным и привлекает к себе внимание.

Какие игры вы считаете достойными экранизации? Если бы у меня было время, я бы занялся Hitman,

Warcraft, Postal, Silent Hill u The Suffering.

Если несколькими словами охарактеризовать ваши фильмы, какие они?

House of the Dead - фильм на любителя, в нем море кровищи и клевого экшена (XS: ну уж нет, скажем откровенно - это полное дерьмо). В Alone in the Dark женский актерский состав не слишком примечателен, но Кристиан Слейтер, цифровые спецэффекты и экшен - просто супер (XS: что означает: фильм - чуть меньшее дерьмо, чем предыдущий, но исполнительница главной женской роли почти запорола ero!). BloodRayne - более зрелищный и еще более кровавый. В нем снялась

Сергей Лазарев

целая толпа прекрасных актеров. Возможно, нам надо было немного больше времени уделить персонажам и их характерам (XS: фильм, действительно, не так уж и плох, в нем очень много насилия...). Dungeon Siege - это эпическая драма немыслимых размеров. Об этом фильме я ни капли не жалею (XS: поверим на слово господину Боллу. Его режиссерский прогресс налицо...).

Какую самую большую ошибку вы совершили в этих фильмах?

Не закончил сценарий House of the Dead go нача-

Но а какую игру вы все же больше всего хотите «снать» в кино?

Hitman! Я бы очень хотел снять фильм в стиле Бессонна, как его «Леон». Герой Hitman такой же

Каков бюджет ваших фильмов?

BloodRayne обошелся в сумму чуть более 20 миллионов долларов, a In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale будет стоить около 60 миллионов. В нем больше костюмов, престижных актеров, цифровых спецэффектов, декораций... Самое сложное, помимо того, что надо уложиться в бюджет, это обеспечить видеопрокат картины на ши-







Dead or Alive (aBruct 2006)

Трейлер, гуляющий в инете, обещает совершенно отвязный беспредел, чистый fun, некий микс «Ангелов Чарли» и Mortal Kombat!

Halo (20072)



Это было самым громким анонсом Microsoft в прошлом году, продюсер - Питер Джексон, (Кинг-Конг - слышали о таком?..). А спецэффектами займется студия WETA! Конечно, идея Наю не самая оригинальная в мире, но фильм в стиле «Возвращение чужого» всегда доставляет радость.



Hitman (2007?)

Ходили серьезные слухи о съемках фильма, основанного на известной Agent 47 от Eidos. На главную роль прочили самого Вина Дизеля. Но с прошлого лета ничего нового не слышно



House of the Dead 2

Продолжение снял не Уве Болл, но точно такой же «фанат», как и он. История продолжается с того самого момента, которым закончился первый фильм... Уже на DVD!



Resident Evil: Extinction (20072)

В этой, уже третьей части с нами снова Мила Йовович (что-то она зациклилась на ролях сверхчеловека, как в «Ультрафиолете»).



На сегодняшний день самая удачная экранизация игры с уже признанным режиссероммастепом



Tomb Raider 3

Хоть переговоры между SCI/Eidos и Paramount еще не закончены, мы не сомневаемся, что получим продолжение истории, где Анжелина Джоли опять воплотит мисс Крофт, хоть за эту роль и борются другие претендентки!



The Wheelman (2007?)

После «Хроник Риддика» Вин Дизель, обожающий видеоигры, создал студию, разрабатывающую игры, чтобы одновременно с фильмом создать и игру (или несколько игр?), которую выпустит Midway.

роком экране и на видеоносителях в максимальном количестве разных стран.

Почему вы выбрали для BloodRayne XVII век, а не современность, как во второй части игры?

Мне не хотелось снимать нечто подобное Blade или Underworld. Я предпочел вернуться к истокам BloodRayne. Обожаю главную героиню. В отличие от других порождений тьмы, она дерется обычным оружием - двумя мечами, и клево, что ей нужна не только кровь, но и секс, чтобы становиться сильнее!

Dungeon Siege - непростая для экранизации игра. Как вы преодолели все трудности, связанные с этим?

Мы очень хорошо изучили игры серии, их сценарии и старались удержаться от того, чтобы создать в фильме реальность столь эпического размаха. И все же только сценарий фильма занял более 300 страниц. Это драматическая история про одного фермера, который потерял семью и собирается изменить мир в своем стремлении отомстить. Вопреки слухам будет снят только один фильм, зато очень внушительный... но один! А его DVD-версия будет очень длинной...

Ваш новый оригинальный фильм будет называться Seed... Что дальше?

Публика любит фильмы с насилием, такие как «Пила» или «Хостел». В фильме Seed я хочу показать ей еще более сумрачные зоны человечества. А после этого займусь двумя новыми проектами - Postal и Far Сгу. Я не откажусь от экранизаций видео-

Кстати, что касается Postal, ведь в игре нет ни героя, ни сценария. Как же можно снять фильм по этой игре?

Мне ничего не остается, как самому написать сценарий, и я не сомневаюсь, что это будет мой лучший фильм! Герой нашего Postal живет в прогнившем мире. Усама Бен Ладан собирается испытывать некое оружие в центре Аризоны, и это только на-



Летопись увебольства

- 1999-2000: Исполнительный продюсер и режиссер фильма Sanctimony.
- 2001: Исполнительный продюсер и режиссер фильмов Blackwoods и The Heart of America.
- 2002: Исполнительный продюсер и режиссер фильма House of the Dead
- 2003: Исполнительный продюсер и ре-
- жиссер фильма Alone in the Dark.
- 2004: Исполнительный продюсер и ре-
- жиссер фильма BloodRayne.
 2005: Исполнительный продюсер и ре-
- жиссер фильма Dungeon Siege. • 2006: Сценарист, продюсер и режиссер
- фильмов Seed и Postal. • 2007: Исполнительный продюсер и ре-
- жиссер фильма Far Cry. Если хотите поддержать дядюшку Уве в его тяже-

лых трудах на ниве экранизации игр, зайдите на сайты www.bollfans.com и www.petitiononline.com



Никита Смирнов

Как Феникс из пепла...

ачало фильма – умелый ремикс трех частей игры. Девочка Шерон (производное Шерил, героини первой игры) страдает редкой формой лунатизма. В ее видениях неизменно фигурирует городок Сайлент Хилл. Ее мама Роуз решает отвезти туда дочку, уповая на возможное исцеление. Она и не подозревает. какие чудовищные тайны хранит Сайлент Хилл. По дороге туда Роуз попадает в аварию. Дочь пропадает, а тревога, буквально пронизывающая туманную пелену савана над городом-призраком, погружает Роуз в мир кошмаров...

Удивительно, но солидный бюджет Sil ent Hill в \$50 миллионов (конечно, не сравнить с «Ларой Крофт», но ведь Анджелина Джоли того стоит) честно ушел на создание фильма. Декорации города не только идентичны игровым, они абсолютно натуральны: в их реальность веришь. Операторскими ухищрениями Гансу удалось воссоздать ощущение замкнутого пространства на экране. Методы нагнетания страха у него куда более изощренны, нежели пря-

молинейная игра в «угадай, когда тварь выскочит из-за спины главного героя» у других 95% киноделов. Ложкой дегтя, привкус которой начинаешь чувствовать на выходе из зала, является только сценарий Эвери, в котором нарушаются догматы игры, а также отсутствие в саундтреке от непревзойденного Акиры Ямаоки оригинальных композиций. Но об этом не вспоминаешь, когда рука «пирамидоголового» сорвет кожу с беспомощно висящей на крюке, еще живой прихожанки церкви Сайлент Хилла...







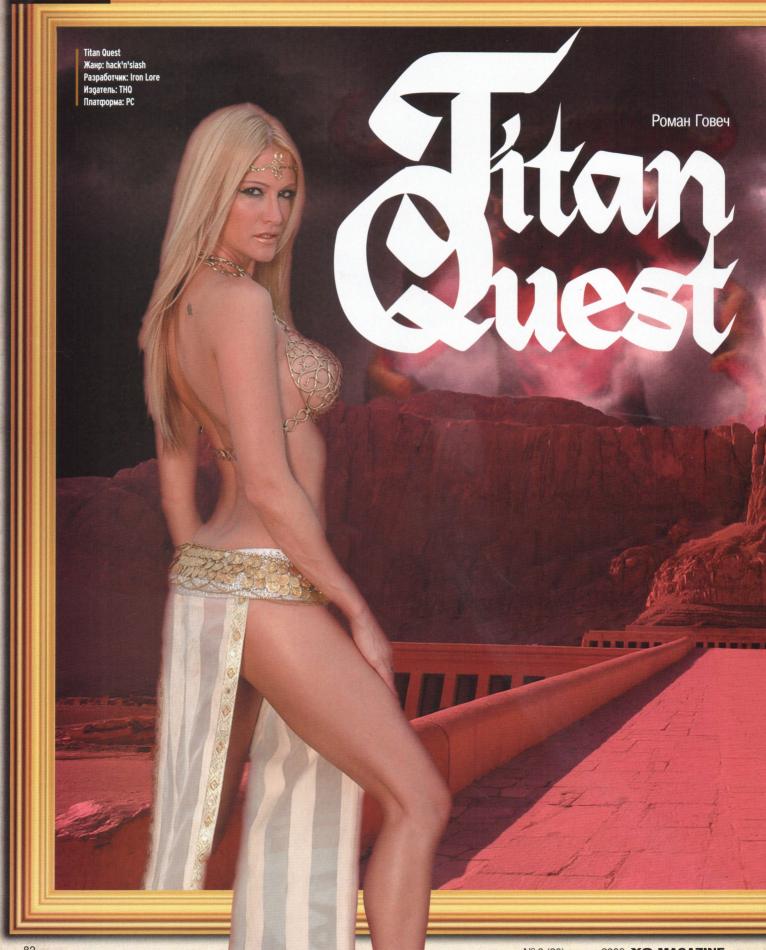
Создавать фильм по видеоигре - дело неблагодарное, и занимаются им обыкновенно не самые благородные режиссеры. За примером далеко ходить не надо - хотя бы на предыдущий разворот к маэстро Боллу. Единственный режиссер, освоивший создание более или менее прибыльных low-budget экранизаций, – ставший известным благодаря «Смертельной Битве» и «Обители Зла» Пол Андерсон, человек незаурядного ума (интервью с ним читайте в одном из ближайших номеров XS Magazine). Впрочем, и эти «шедевры» имели крайне мало общего с эстетикой первоисточников. Голливудские продюсеры не слишком-то считаются с геймерами, и при экранизации игр весь шарм последних сходит на нет.

Создать киноверсию Silent Hill тем более, казалось бы, невозможно. Переносить саспенс игры на киноэкран бессмысленно: пропадает интерактивность,

чувство пространства и клаустрофобия. А если не перенесешь, то армия бесчисленных фанатов игры может устроить ужас, который не снился и режиссеру «Хостела». Кристоф Ганс тем более сумасшедший. У него самого загорелась береста в известном месте, и пришлось уже уговаривать боссов Копаті доверить ему постановку. А потом еще убеждать продюсеров короткометражками «на тему». Написание сценария он доверил некогда другу и коллаборационисту самого Тарантино, вечному неудачнику Роджеру Эвери. Тот особого фанатизма по поводу игры не испытывал, видимо, ожидая очередного провала. Сложно сказать, кто из его друзей отважился исполнить роль скособоченного монстра и как могла бы выглядеть традиционная расправа палкой с гвоздем. Ясно одно: Silent Hill Кристофа Ганса - впечатляющий хоррор и лучшая на сегодняшний день экранизация игры.









SELECT



сли вас зовут Брайаном Саливаном и вы являетесь одним из создателей грандиозно-монструозной и почти суперхитовой Age of Empires, у вас скорее всего должна появиться мысль, что издатели всего мира готовы перегрызть друг другу горло, лишь бы только получить возможность воплотить ваши творческие идеи. Не важно, что это будет за игра, пусть даже самая невероятная. «Симулятор кильки в томате? Ну конечно, мистер Саливан, великопепная задумка! Садитесь на мое место. Что вы хотите? Виски, скотч, мою секретаршу?» Какими же наивными все-таки могут быть люди! После ухода из Ensemble Studios Брайан Саливан понял, что далеко не все

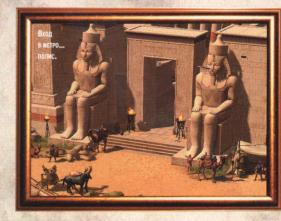
ELICTABNIFETIN
PROGEITHON GAYHS
FECKIBHIS, KAK
TEORISHIE EDIREISHIVIKY.
H HAGEOPOT?

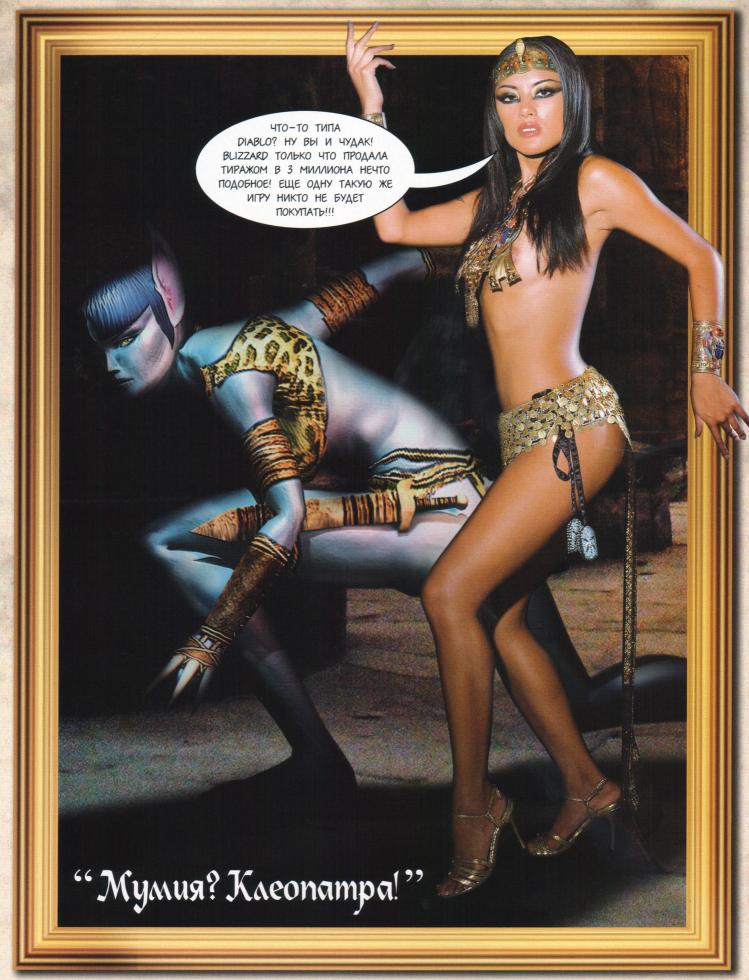
жаждут инвестировать в его идеи: «Что-то типа Diablo? Hy вы и чудак, Брайан! Ведь Blizzard только что продала тиражом в 3 миллиона экземпляров нечто подобное, еще одну такую же никто не будет покупать! Может, сделаете нам что-то оригинальное? Кстати, а у Age of Despots будет продолжение?» Другими словами, брателло Брайан напрасно тратил свои силы, уговаривая издателей помочь ему создать игру его мечты. Поэтому он и был вынужден ваять Titan Quest на свои собственные деньги. Да-да, на все, что у него осталось от кучи денжищ, которые он получил за свою предыдущую работу

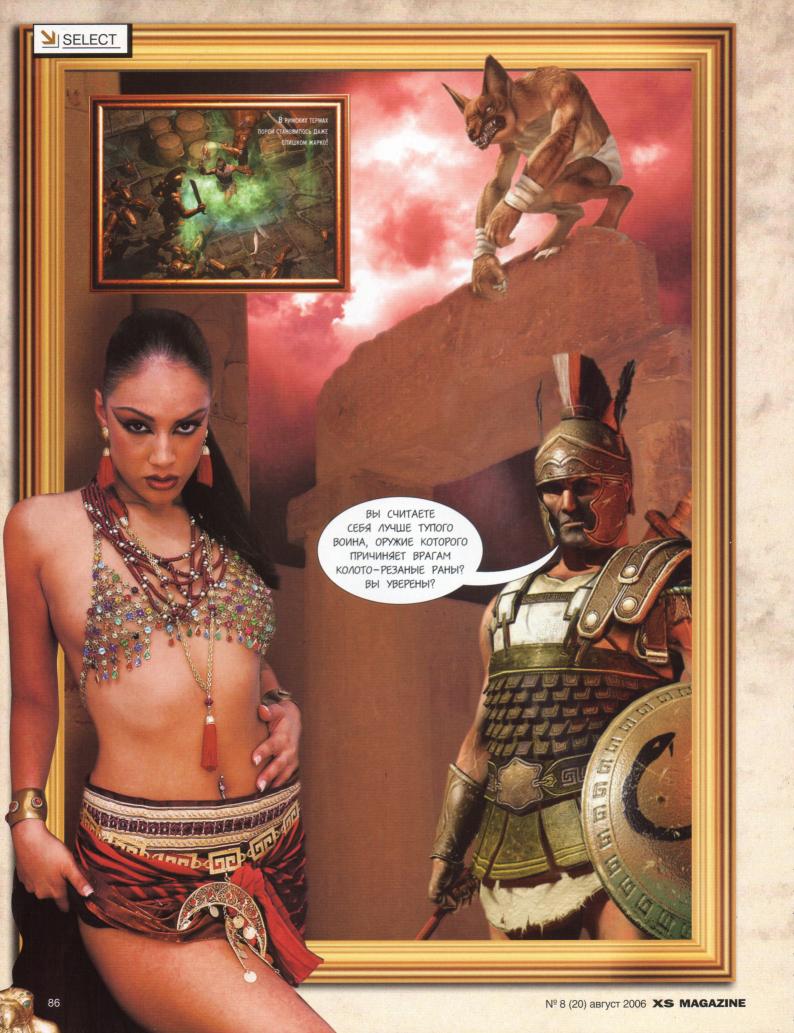
(а теперь помножьте количество проданных коробок с Age of Empires на 50 евро, разделите на 10 и вы узнаете размер этой «небольшой» компенсации!). Шесть лет работы и чудесная встреча с добрыми феями из ТНО – и вот перед нами Titan Quest. На знакомство с этой игрой американский издатель пригласил нас в великолепные Афины, где мы и имели счастье открыть ее для себя в промежутках между стаканчиком «Узо» (местный анисовый ликер) и прекрасными амазонками в очень легких тогах, готовых удовлетворить малейшее желание приглашенных журналистов (мы не станем вам рассказывать о вечеринке в портовом стриптиз-баре, а то вы обзавидуетесь!).

Брайан Саливан и его исторические герои

Обычно такие великолепные презентации (ох, не забыть нам симпатичную малышку в розовом купальнике, но не будем отвлекаться...) не предвещают ничего хорошего. Зачастую игры, удостоенные пышных презентаций, оказываются чудовищно бездарными. Всего-то надо удовлетворить писак в надежде, что они будут глазеть на сиськи, а не на экран, где показывают демоверсию игры. На этот раз нас ждал божественный сюрприз: Titan Quest не произведет революцию (впрочем, она на это никогда и не претендовала), но, безусловно, это лучшая игра в жанре hack'n'slash со времен - ну да, со времен Diablo, не в обиду будет сказано Micromou с ee Dangeon Siege. Как и в большинстве игр этого жанра, сценарий довольно условен. Одетый в короткую тогу и вооруженный своими маленькими кулачками, начинающий герой должен будет защищать рыбацкую деревню, которую неотступно третируют злые сатиры, а потом отнести тревожное послание генералу Леонидасу... Вот в этом-то и заключается особенность Titan Quest: игра воплощает в себе страсть к истории, которую Брайан Саливан всегда разделял со своими приятелями из Ensemble Studios. Вместо того чтобы быть каким-нибудь варваром из ниоткуда а-ля толкиеновские персонажи, наш герой (или героиня, это кто как выберет) - грек, что даст ему возможность не только встретить на своем пути многих исторических персонажей (Леонидас, Сократ, Ахилл...), но и сразиться с большим количеством чудовищ, сошедших со страниц греческих легенд, - сатирами, гидрами, гарпиями, циклопами и даже несколькими богами. Путешествие героя будет долгим. Чтобы решить поставленные задачи (в общих чертах: помешать произойти концу света и отшлепать демонические ягодицы), он уедет из Греции с ее пляжами, эфебами и покинутыми женщинами. Наш друг отправится на «ознакомительную экскурсию» в Египет и Вавилон (где, кстати, не особо разгуляешься).









ТРОФЕЕВ ПОСЛЕ БИТВЫ
СО СКЕЛЕТАМИ БУДЕТ НЕМНОГО.
НО ЗАДОЛБАТЬ ОНИ МОГУТ
КОНКРЕТНО.

«Тапант» в Titan Quest называется «мастерством». Существует 8 категорий мастерства в следующих областях: Бой, Защита, Территория, Охота, Природа, Вор. Ум и Шторм. Любое мастерство включает дерево с 20 талантами, и можно выбрать два вида мастерства для одного персонажа одновременно. Посчитали? Да, на ваш выбор 40 специализаций для каждого персонажа. Поэтому вряд ли ваш герой будет таким же, как и у вашего соседа. Можно создавать новые классы, такие как вор/аккуратист или друид/некромант!

Скромность — это добродетель?

Графически Titan Quest красива, но не более... Она не тычет вам в глаза своими световыми эффектами и текстурой, как это genaer Oblivion. Безусловно, она сделана в 3D, но 3D настолько изящном, что нам кажется, что мы находимся в 2D, и это тоже как бы ссылка к ее предку (Diablo, вы уже забыли?). И все же преимущества 3D не оставлены за бортом: есть zoom, которым вы управляете по своему желанию. Неожиданностью стало отсутствие редактора создания персонажа, есть только выбор между женщиной и мужчиной. По мнению Брайана и его команды, это позволяет геймеру погрузиться в игру, как только она будет запущена, не тратя кучу времени на выбор лица, класса и других подобных примочек. Однако не думайте, что вам придется провести следующие 40 часов (такова заявленная продолжительность игры, при тщательном про-

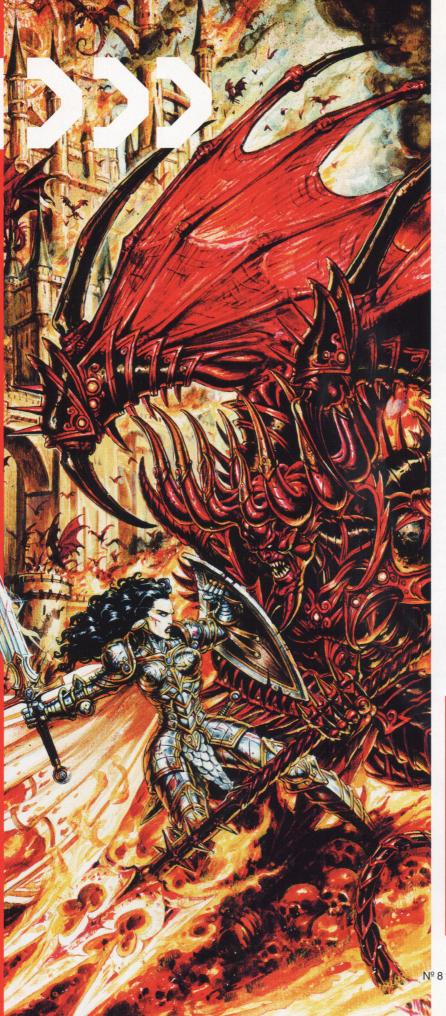
хождении всех уровней), управляя таким же персонажем, как и у всех других покупателей игры. Сделав абсолютно классическим интерфейс игры, Брайан со товарищи дали себе волю на уровне дерева талантов. Blizzard? Ничтожество! Даже соединив встык все деревья талантов семи классов из World of Warcraft (итого 21, ga?), мы не приблизимся к числу таковых в Titan Quest. Вы хотите сделать тупого воина, оружие которого причиняет врагам колото-резаные раны? Пожалуйста! Мага войны, специализирующегося на огне? Пожалуйста! Странствующего рыцаря, который угождает всем, даже если его ни о чем не просят? Бледную некромантку, одетую в готическом стиле? Пожалуйста! Все предусмотрено! Нам не захотели рассказать, сколько game designers они подтолкнули к самоубийству в процессе создания такого множества вариантов,

но ясен пень, оно того стоило. И ура: все «templates» оказываются жизнеспособными в пюбых испытаниях здесь не повторился хорошо известный кошмар: провести 15 часов за созданием персонажа, специализирующегося на льде, и попасть на противника, которого можно сразить только огнем! И то, что враги не заставляют себя ждать, а появляются один за другим (нет здесь ни затопленных бескрайних просторов, ни огромных пустых пляжей); что снадобья, излечивающие раны и придающие сверхъестественной силы, доставляются вам регулярно: что на протяжении всех приключений не встретился ни один этап «Fedex» (типа «найди мне рябого волка с 62 с половиной лапами и быстро возвращайся»), позволяет нам заявить: это хит лета! Единственный неприятный момент - египетская часть полностью срисована с Diablo II.

"Blizzard? Huumookecmbo!"







Heroes

Бонарт

Генералы сказочных башен

Проведите небольшой опыт. Вернитесь на минуту в прошлое и скажите другу американцу, что Россия — родина слонов. Тот вежливо согласится и добавит, что Кгееd его восхитил. Время жуткое, но недавнее. Словосочетание «русский разработчик» звучало как анекдот. Все равно как разработчик африканский. А вслух мечтать о том, что наша студия займется созданием НоММ V, могли только отчаянные фанаты да эпилептики в шестом поколении. Но история улыбнулась, Ктулху заворочался, а 3DO начала продавать фамильное серебро. Главное сокровище досталось UbiSoft, и вуаля! — невозможное стало возможным. «Nival делает Героев!» Точнее, уже сделал.

Иначе и быть не могло: выросшая в условиях русского «шоу-бизнеса», студия объединила в себе талант, добросовестность и умение делать прекрасную кашу из топора (последнее неизбежный талант любого нашего разработчика, иначе не выживешь). А главное - портфолио Nival'а ломилось от европейских проектов, получивших награды даже за океаном. Среди них не последнее место занимали «Демиурги» - игра с мозгами, тяжелая, практически вровень с «карточными» аналогами, имевшая при этом третий размер груди и превосходные спецэффекты. Наконец, делившая стулья с такими гигантами, как Disciples и HoMM. UbiSoft посмотрела на «Демиургов», сосчитала что-то на калькуляторе и дала зеленый свет.

Конечно, сегодня прелести «Демиургов» выглядят просто. В сравнении с HoMM V — победняцки просто. Мы не знаем, каким человеком надо быть, чтобы сидеть бобылем и читать эту рецензию. Либо вы крепкий зануда, либо не покупаете HoMM V по религиозным моти-

КНИГА ВЫМЫШЛЕННЫХ СУЩЕСТВ

Шесть городов ждут своих наград на конкурсе красоты: Асаdemy (маги), Sylvan (эльфы), Начеп (рыцари), а также бессмертные Dungeon, Inferno и Necropolis. Не удивимся, если каждый землянин выучил эти названия полгода назад и повторял их как молитву перед сном. Многие существа нам старые товарищи, но есть и новички. Например, Асаdemy пополнилась свежими големами и эфирными тварями, а Dungeon — красивыми и опасными топ-моделями. Таланта монстрам не занимать. Каждый что-нибудь да умеет: воровать spell points, воскрешать товарищей, делать артефакты и т.п. Всего таких способностей — больше двух сотен.

Nº 8 (20) август 2006 XS MAGAZINE



В качестве иконы выбрана третья серия. Простая, но не примитивная; полнокровная, но без «декаданса».

вам. Бегите! Бегите и покупайте эту красоту сейчас же; стройте рыцарский замок со всеми радостями и, приняв позу короля, наслаждайтесь. Дитя фэнтэзи, романского стиля и бог знает чего, она достойна ваших глаз. Вы видели ее красоты? Ее мрачный Necropolis? А волшебную Асаdemy, дочь Кадата и восточных сказок? Все они, что называется, как на подбор.

Налюбовавшись высокими башнями Haven, мы спускаемся с небес на землю. Точнее, на высоту птичьего полета — именно с такой дистанции мы будем наблюдать грешные дела в стратегическом режиме. Переход серии в трехмерную графику — неоднозначная штука, тем более для вселенной НоММ с ее большими картами и ювелирным визуальным рядом. Nival'у пришлось кое-чем пожертвовать. Как в «Демиургах», камера занимает пресловутую «птичью» высоту, а карты серьезно уменьшились. Многодневные битвы и монгольские нашествия остались в прошлом: «одна раса — один замок» — таков новый железный закон. Впрочем, не надо обижаться на ограничения. Их ценой ниваловцы создали настоящую конфетку, а в боевом режиме зажгли так, что позавидует любой фейерверк. Зажгли в буквальном смысле. Каждая анимация бурлит и искрится, словно буржуинский блокбастер: демоны изрыгают пламя, эльфы фонтанируют волшебным дождем, в ночи утасают неоновые «проклятья» и «благословения»... Мы тяжело молчим. Мы не знаем, каким скрипучим, потерянным для жизни ретроградом надо быть, чтобы отвернуться от такого великолегия.

И самый опасный момент. Вложив столько работы в дизайн и визуальную сладость, Nival вернулся к классическому игровому процессу. Да-да, сомнительные путовки четвертой части канули в Лету. В качестве иконы была выбрана третья серия. Простая, но не примитивная; полнокровная, но без «декаданса». Герой по-прежнему участвует в битве, только уже не на правах Супермэна. Система «скиллов», «способностей» и прочих талантов серьезно разрос-

лась, удовлетворяя даже порочных эстетов. Этих способностей ну очень много: у отдельных рас, героев, юнитов, обладателей артефактов, чуть ли не у каждого пня. Поэтому, когда дело доходит до сражений, в бой вступают десятки таких «модификаторов» и в чью сторону окажется вся арифметика — большой вопосс.

Наконец, гвоздь программы, вбитый в гроб будущих, простите, конкурентов, — собственно сражения. Здесь можно долго разглагольствовать, но понять гений и простоту новой механики можно, только увидев это воочию. В действии обещанная система «инициативы» — чем ее больше, тем чаще юнит бьет в табло. И, конечно же, все это сбалансировано по старой как мир схеме: камень-ножницы-бумага.

Вы обязательно купите Heroes V. Вы не сможете устоять перед этим влекущим сочетанием изысканной красоты и тончайшей игровой механики.

Изпатель: Nival Interactive

8.5



игра дла двоих и прогулк<u>и вслєпую</u>

из сетевых режимов два заслуживают особого внимания. Первый, «Дуэль», заимствован из «Демиургов». Название говорит само за себя: ваша сооlness определяется быстро и жестко, по гамбургскому счету. Выбрал несколько героев,
сразился и победил. Для тех, кто попрежнему не любит ждать, но мыслит более глобально, есть особый «призрачный» режим. Все как в большом спорте:
есть карта, ресурсы, игроки ходят по очереди. А чтобы не скучать в ожидании усреди. А чтобы не скучать в ожиданих ода,
мы обследуем карту в параллельном
«мамерении», среди густого тумана.
Правда, на результат это повлияет слабо, но все равно приятно.









закрыть глазки!), вступаем в тяжбу с самыми настоящими богами и инопланетянами. Полагающиеся истории резкие повороты, неожиданные развязки и сюжетные ролики в комплект поставки входят. И знаете, когда Джакомо в третьей кампании говорит, что, дескать, ацтекским богам лучше и вправду оказаться богами, а то мы тут серьезно разозлились, это производит впечатление. Что, собственно, от игрового сценария и требуется.

Во второй раз я прошел игру, чтобы насладиться пропущенными заданиями. Видите ли, в Rise of Legends имеется глобальная карта, где вы выбираете, куда идти войною дальше. И даже в первой кампании подходы к Дожу прикрывают двое его прихвостней. Кого из них резать кинжалом в горло, решаете вы. Можно левого, можно правого, можно обоих. За каждую оттяпанную у злочинной влады территорию полагаются бонусы, плюсы, доходы. То есть нуднявый скупердяй, печально захватив все земли, подойдет к финальной схватке обвещанный подарками як новогодняя елка, в то время как лихой махновец пронесется сквозь всю игру, выполнив едва ли половину заданий. Такая

Лидеров в Rise of Legends целый сонм, пантеон, иконостас. И каждый со своими заклинаниями-способностями.

свобода выбора не может не радовать.

Наконец, в последний раз осилил я игру, чтобы испробовать на вкус иные сочетания героев и солдат. Лидеров в Rise of Legends целый сонм, пантеон, иконостас. И каждый со своими заклинаниями-способностями, и каждого надо апгрейдить за специальные очки, и каждым надо ювелирно управлять. То же и с войсками - пожадничав с апгрейдами, вы не увидите самые зверские юниты, обойдя все кузни да некованым возвратясь. Впрочем, постижение тайн управления войсками трех наций даже и без суперюнитов доводит до приятного истощения. Мертвенные инопланетяне-аштеки-куотли это, значится, протоссы. Дорогие, малочисленные, полностью раскрывающиеся лишь к концу партии. Итальянцы-Винчи - терране, простые в управлении, понятные новичкам, с сокрушительной силы осадными орудиями. Чалмы-песчаники-алины - зерги, ставящие свои Круги на нейтральной территории и валящие врага целыми сонмами пустынных демонов. Плюс, конечно же, яркая стилистика — вы ахнете, увидев, как алинский дракон харчует винчевский паровой вертолетик. Ответ на детский вопрос: «Что будет, если слон и кит (технология и магия) подерутся?» — раскрывается во всех подробностях и на всех уровнях. От «танк против джинна» до «бог Солнца против фронтовых штурмовиков». Побеждает, как обычно, умнейший.

Итого у нас получается улыбчивая умная стратегия с роскошным визуальным рядом, три раза удовлетворившая даже избалованного меня. Отдадитесь ли ей вы?

Издатель: «1С»

9.0

ГИКИ-ФРИКИ

Одна игровая нация чудней другой. Так, пустынники Алины (которых каждый идиот сравнивал с «Тыща и одной ночью», забыв, например, про джав) занимаются стеклянной магией. То есть берется пара бутылок-чебурашек, горсть песка, шепчется что-то гадостное под нос и ваш новый боевой песчаный голем готов. С ацтеками все еще сложнее - они оживляют и бросают в бой такие эквиваленты наших статуй Ленина («боевой солнечный идол» и прочий ужас). В финале третьей ании тяжело шагающие ацтекские Ленины начинают загробными голосами ругаться примитивным матом, грозить возмездием и инопланетянами.

ВИНЧА

И, наконец, третъя раса — механизаторы Возрождения Винчи. Кроме трогательно-беззащитных механических человеков (аналоги легких мехов ближнего боя из вселенной Вattletech), тут есть и любовь моя, огонь чресел моих — летающий Дредноут. Продолжая вечер аналогий, Дрендноут более всего похож на самолеты из замечательного мультсериам «Чудеса на виражах» (который с секшуальным капитаном-ведмедем Балу). То есть такие летающие крепости, в количестве пяти и более штук бессовестно закатывающие в блины всю карту. Что обычно от нас игра и требует.





Half-Life 2: Episode One

Антишутер

Каждое утро к Гордону Фримену являются дружелюбные мутанты из зубной пасты. Они плотоядно улыбаются, щерятся полигонами и мило лопочут. Каждое утро Гордон Фримен просыпается в норе из арматуры и наблюдает метаморфозы инфернальных завитушек, вершинные шейдеры 2.0 (возрастное), собакообразного робота с цинковой жопой и борцов с нелегальной иммиграцией из параллельных измерений.

Играть в Episode One, не будучи знакомым с предшествующими событиями, строго воспрещается. Всякий ослушник будет наречен идиотом и отправлен в ад без права выдачи праха. Местный сторилайн не прощает незнания основ, грозясь превратить игру в складирование гравипушкой чушек и шлакоблоков безо всякого смысла (почти как, ха-ха, это предложение). Посвяшенный же игрок до конца сумеет понять реплики Аликс Венс, играющей главную роль в эпизоде. Барышня в рваных джинсах делает за Фримена большую часть грязной работы, в то время как Гордон занимается исключительно мужским делом. Много то есть думает. Головоломок, особенно физических, стало на порядок больше, и пока напарница устраивает холокост мерзопакости, мы соображаем, куда воткнуть вон ту херовину, чтобы включилась вон та хреновина. Боеприпасов, как правило, хватает ровно на то, чтобы застрелиться и в свободное от задачек время мы жмемся по углам или зазываем интервентов на раздачу бесконечных патронов к г-же Венс.

Опционально предлагается обширная экскурсионная программа, рассказывающая поставленными голосами о том, чем обусловлено то или иное сценарное решение, зачем из окна свешивается труп, каким образом сделана анимация броска, куда использовать новые алгоритмы освещения в темных помещениях, кто убил Лору Палмер и как поют дрозды. Создано сие для пытливых игрателей, желающих знать, как это все работает, а также для недоразработчиков, которые хотят сделать так же, но слабы разумом.

Визуальная часть, вызывавшая в 2004 году множественные оргазмы, теперь изо всех сил старается соответствовать требованиям эпохи. Феерическое освещение и оргии с участием спецэффектов прикрывают угловатых персонажей, скромную детализацию уровней и недостаточно четкие текстуры. Несомненные плюсы — дизайн

уровней и режиссура сценок. В декорациях типа «Областная больница с зомбированным медперсоналом» (в Valve честно признаются, что срисована она с чернобыльской лечебницы, а вы говорите - «Сталкер») или «Южное Чертаново после орбитальной бомбардировки» разыгрываются истинно шекспировские страсти. Та же Аликс провозглашается самым ярким персонажем первого полугодия, а сценарист провозглашается повторюшкой-дядей-хрюшкой, за то, что ситуации с вылетающей дверью или поисками распределительных щитов вылезают с достойным лучшего применения упрямством. Комментатор, надо отдать ему должное, так и говорит: «Нам настолько понравилась эта сцена, что мы решили вставить ее еще шестнадцать раз».

Впрочем, все перечисленные придирки рекомендую воспринять как брюзжание. Все срастется, главное — дождаться получения именной монтировки и простить все за сцену разрушения цитадели.

Издатель: Eidos Interactive

















Rush for Berlin

Моя борьба

В стратегиях тему Второй мировой жуют бесконечно долго. Пиксель к пикселю, здесь поправить, тут остричь. После сотни пробных шаров курочка просто обязана снести золотое яйцо. Но это будет не черная курица вроде Digital Reality, а эффективно-менеджерская несушка с хорошими генами. Stormregion, например, Codename Panzers которой была от идеала на расстоянии вытянутой руки.

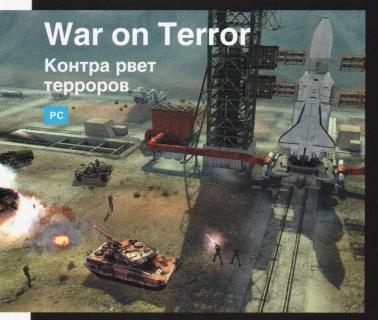
Они ее и вытянули. Нам опять на Бер-

лин. Нас ждут земные парадизы: заливные луга Франции, снежные поля Союза, грязные фронтовые траншеи и до боли (рези и колик) знакомые берлинские кратеры. Каждый кустик, каждый домик изрисован с любовью. На картах - а они в Rush for Berlin большие - сотни таких деталей, и все они смертны, как человек. Сжечь, втоптать, перепахать и засыпать солью - пожалуйста. Все красиво. Лучшие баталии тормозят даже на редакционном тыщщедолларовом компьютере, представляете? Звук тоже не уступает: колонки лязгают, гремят и клокочут, словно перед нами очередной Call of Duty, а не типично-благообразная стратегия. Стальные крысы (автор имел в виду танки - прим. ред.) сочно ломаются и, подбитые, харкают огнем, совсем как в фильмах про войну. Четыре кампании смертоносной красоты: за союзников, немцев, русских и французов. У каждой стороны есть командиры со «способностями»: трусливые британцы умеют вызывать десант, а русские комиссары превращают солдат в берсерков с помощью magic vodka. Без фантазии вообще не обошлось. Так, кампания за немцев идет в жанре альтернативной истории: Гитлера убили, а его преемники отражают натиск союзников.

И, конечно, главное - не ждите поблажек от искусственного разума. Железный компьютерный человек не стесняется и играет вполне достойно. Строительства зданий и войск нет, времени мало, а главный акцент, конечно, на тактических действиях и солдатской смекалке. В общем, все как в лучших стратегических до-

Издатель: Deep Silver





Терроризм не дремлет. С желтыми клыками, тихий, крадущийся, выросший под надзором спецслужб после Второй мировой, сейчас он рожает потомство от китайцев и наркобаронов. Террористический звереныш обозвался Order - Организация Мирового Зла. Не узнав родную маму, отродье кидается на Америку и сытую Европу. Россия, по данным Нового Мирового Руководства, уже испарилась; огромные истуканы в шапкахушанках скрылись в тумане на острове Пасхи и последних романах Томаса Клэнси. Силы добра — WOFOR, элитные американские мужчины с белыми зубами и бетонными попками. Время и место: недалекое будущее.

Digital Reality сделала очередную шаблонную агитку. Крепкую, серьезную, скучную, с предсказуемой шоколадной писей в кармане. Услужливую, до конца лояльную к мозгам бенгальских обезьян, на которых и рассчитана вся пропаганда Нового Мирового По-

рядка. Горькая пилюля Digital Realityдемократии подслащена богато: десятками юнитов, тремя кампаниями, сотнями петард и хлопушек, которыми, увы, никто не будет пользоваться. Есть борьба с терроризмом на восемь игроков, генератор миссий, отважные вылазки, «перехваты», «удержания» и «возмездия» на крохотных картах с коробочной физикой и мирно пасущимся искусственным интеллектом. Всего много, очень много, к фантикам и петардам даже не успеваешь привыкнуть. Но за Фальшивым Разнообразием нет Цветущей Сложности. Нет-нет-нет. Digital Reality выпустила очередную «классическую стратегию вариант 25», очень красивую и очень скучную игру.









Sin Episodes: Emergency

Секс в большом городе

ми - это... По-моему, это чудесно. Он пойдет за ней вместе с нами, разнося в пыль головы секьюрити SinTek и исцеляя последствия радикальных трансгенных экспериментов ударами приклада в лицо. Зачем она ему? Чтобы убить? Посадить? А может, брутально изнасиловать или пасть к обвитым шелком ногам?

> И на всем его пути - через электронные зрачки камер слежения, из-за каждого угла и даже с вертолета - за ним будут пристально следить ядовито-зеленые глаза одержимой развратницы Элексис. Зачем он ей? Чтобы сделать из смуглого бугрящегося мускулами тела убермутанта-телохранителя? Или безвольную игрушку для самых невероятных и грязных сексуальных фантазий гениальной нимфоманки? А помните. как она мастурбировала перед камерой

> На экране же второго Sin бушует то Half-Life 2, то FEAR, то местами даже Daikatana. Впрочем, можно вспомнить, что игровой процесс всегда был таким, и модная динамическая сложность совсем не мешает этому ощущению.

> Все не совсем здорово и не слишком по нашим временам красиво, действие то и дело провисает, но...

Но тут есть моменты сияния.

Например, в конце, на вершине Supremacy Tower, когда из простреливаемого летающими солдатами лифта я увидел море, город и порт.

По сверкающей водной глади шли огромные ржавые сухогрузы, сразу три подбитых

самолета закружились проколотыми воздушными шариками и полопались на своих двигателях. И вдруг всё стало хорошо.

Эти жалкие три игровых ствола отлично продуманы, а смешные фосфорные гранаты позволяют избавляться от панцирных пулеметчиков без затрат нервов.

В этот момент я забыл о невзрачной картинке, маленьких уровнях и немотивирован-

Я шел вперед, выцеливая головы, взрывая и поджигая, и было это прелестно, и ангелы смеялись вместе со мной.

И тут игра кончилась.

Распался в воздухе вертолет, по экрану поползли титры. Не выверенный момент, скорее, просто так сложилось.

Ощущение осталось утреннее, как будто все только начинается.

Где-то оно верно: вы ведь помните, что Emergency - пилотный выпуск игрового сериала? Команда Ritual уже рыщет по форумам в поисках пожеланий ко второй серии, и пусть у них все получится.

Ведь, в конце концов, интересно же, чем все закончится у растафарианского полковника и порногенетика в черном кружевном

И позволит ли Левелорд когда-нибудь раздеть ее совсем?

Издатель: Buka Entertainment



Battlefield 2: Armored Fury Booster Pack

Интересно, как ляжет карта для Armored Fury. Предыдущее дополнение, хорошее и справное, застряло на серверах ЕА – ему предпочли оригинал. К тому же 10 долларов за три новые карты... есть в этом некий подвох. Боимся, что сетевые бойцы, проигнорировавшие предыдущий аддон, поступят так же и с АF.

И это плохо. Новые карты — натуральная отдушина для тех, у кого пустыня скрипит на зубах. Придумав очередной сюжет про арабо-китайское вторжение, нас выпустили на городские улицы и свежие луга. Можно







оседлать и гражданское авто. Но главная фишка — это танковые дуэли. В тесных городских коридорах техника играет в полную силу. Чего уж, разбудите зверя. Вы же мечтали сделать big bang на практически мирных улицах еще со времен

первой части, не правда ли? Все в ваших руках. Кстати, превосходство танкистов не уменьшает роль двуногих, которые, если уж совсем плохо, всегда могут спрятаться — места для пряток щедро разбросаны по картам.

Издатель: EA **8.0**



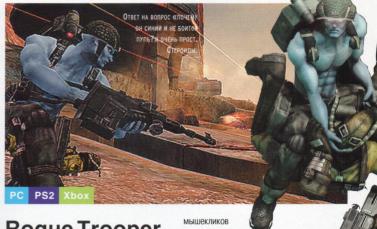
City Life

Классовая борьба. Она правит в новом городском симуляторе City Life. И не надо сказок про плавильный котел, СL скорее бурлящая колба с реагентами. Взболтать, но не смешивать. Иначе социальный взрыв: пролетарий поднимет кирпич на топ-менеджера, а менеджер повесит за шарф свободного артиста. Чтобы властвовать, учитесь разделять. В идеале игровые классы-антагонисты, которых целых шесть, должны обитать в разных концах города и не знать о наличии соседей. Тогда и полиция отдыхает, и в колбе тишина. На этом зиждется весь игровой процесс.

С появлением в городе буржуазии вы начнете солить доллары в банках и вспомните о прекрасном. Визуальный ряд уступает Тусооп City, но выглядит на четверку и отлично расслабляет мозг. А вот экономика слишком проста: город строится по одной схеме, без нюансов, и необходимость солить доллары приходит удручающе быстро. Не ждите от City Life откровений — это крепкий, хороший середняк.

Издатель: Monte Cristo

7.0



Rogue Trooper

Представьте, что Rogue Trooper — человек. В вагоне метро всегда есть такие. Они сидят в своих дешевых брюках, обняв черные чемоданосумки, и делают вид, что спят. Впереди весь день на скучной бесперспективной работке, дома сын-троечник и постаревшая жена.

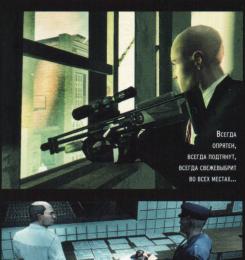
А ведь тоже живут. Без сильных эмоций и переживаний, но по выходным пиво и футбол, да и жена не такая уж и стерва.

Rouge Trooper — типичный шутер от третьего лица, игра, в которую вы уже играли много раз. Визуальный ряд, звук, игровой процесс — все адекватно, привычно и знакомо. Синерожий протагонист — чудо генной инженерии — в тысячу монотонных мышекликов проносится по планете Nu-Earth, уничтожая врагов. В голове биочипы, выдранные из тел безвременно ушедших комрадов-клонов, дающие способность стрелять, взламывать электронные устройства и заниматься шоппингом прямо посреди боя. Неплохо, конечно, местами интересно, но банально настолько, насколько вообще возможно. Средне-типичный проект летнего игрового затишья.

Издатель: Eidos Interactive











Hitman: Blood Money

Струна и красный галстук

PC PS2 Xbox

Когда лезвие ножа прорезает плотную, упругую стенку шейной артерии, раздается негромкий, но отчетливый щелчок. Он слышен даже сквозь удивленный всхлип жертвы.

Если использовать очень тонкую и прочную струну, эффект будет как от ножа, только без щелчка и всхлипа. Почему без щелчка, мне не известно. Может быть, отчаянное напряжение собственных мышц мешает услышать его?

Если струна будет более толстой, она не врежется в шею, а лишь пережмет ее. Важно выждать момент невозврата, когда сон от пережатой артерии станет смертью от асфиксии.

Во всех трех случаях причина смерти одна - в мозг перестает поступать обогащенная кислородом кровь. В первых двух случаях потеря сознания наступает в течение секунд и почти сразу за этим - смерть. В третьем случае для смерти понадобится чуть больше минуты, зато какая это будет минута!

Наверно, лысый убийца смог бы рассказать больше. Столько успешных контрактов с тех пор, как направленный им шестиствольный пулемет разолрал в клочья всех его биоидентичных братьев, с тех пор, как его сильные пальцы сломали горло неродного, но единственного отца.

Наверно, он мог бы рассказать многое об уродстве и красоте человеческой смерти. Он неразговорчив, но

те его в мясника - и враз отупевшие от паники люди-статисты перестают существовать, они лишь удивленно умирают - нелепо, некрасиво. Опера захлебывается кровью, Мардиграс оборачивается подлинным праздником смерти, сквозь красный туман ночного клуба продирается окровавленная лысая горилла с тесаком. Mass Murderer на свободе, Джейсон Икс в детском саду.

Сквозь красный туман ночного клуба продирается окровавленная лысая горилла с тесаком.

ценит красоту, уверяю вас. О, как многому можно научиться у того, кто зовет себя Бесшумным Ассасином!

Впрочем, игра Hitman всегда давала определенную свободу. Вы вольны в выборе, и Лысый все еще может стать неуклюжей игрушкой в ваших руках. Забудьте про чистую работу и скрытность, преврати-

Неужели вы и правда думаете, что Postal - жестокая игра? Нет, это глупая игра. Hitman вовсе не про кретинскую радость идиотской бойни, Blood Money совсем про другое. Про черный похоронный костюм, костяной профиль, струну. Про убийцу-из-тьмы, про горы нового оружия, десятки изящно спроектированных уровней, про прятки в шкафах и спрятанные в сундуках трупы. Про новый, несколько гламурный визуальный ряд, про миллионы способов выполнить задание.

Ему нужен вызов и красота, что бы ни говорил лживый мир.

Никто не узнает всей правды.

Сотни свидетелей не увидят, отчего кто-то сорвался за борт, кто-то поскользнулся и как дерзкий душитель прорвался в Капитолий.

Не смерть, тень смерти. Не убийство, искусство. Не грохот выстрелов, а мертвая тишина и Подлинная Красота.

C Hitman: Blood Money вы действительно можете создавать красоту. Должен ли я сказать больше?

The Movies: PC Stunts & Effects

Жужжит камера. Годзилла слоняется по кадру, возвышаясь над крышами. Каскадеры пачками выпрыгивают из горящих зданий. Ломают кости. Гламурная звездочка со следами вчерашнего пьянства на лице — не уследил — позирует фотографу. Кудесники кремниевой долины настраивают зеленый экран.

Волшебство кино. Урны. Опять чертовы урны. Опять нагадили мимо. Опять убирать. Опять не хватает рабочих, опять таскать их из департамента в департамент.

Зрители все равно не оценят гениальный ракурс — им важнее, сколько денег вы потратили на фильм.

Ваше вдохновение и труд штатных сценаристов стоят одинаково.

Школа каскадеров, новые трюки, костюмы и декорации, дополнительный инструментарий — появившаяся культура блокбастеростроения добавляет приятных возможностей в создании кино своей мечты, но не исправляет старых проблем с иногда чересчур рутинным микроменеджментом.

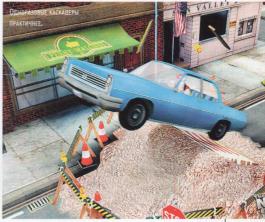
Издатель: Activision

***** 7.5









Carcassonne 2. Эпоха мамонтов

Немцы бывают разные. С одной стороны, варварство: культы, Гитлер, Ницше и пресловутое «даст ист фантастиш». С другой стороны, народ очень домашний и холеный: в часиках ковыряются, детальки шлифуют.

PC

И сегодня у нас в гостях продолжение Настоящей Немецкой Настольной Игры, изданное в России могучей «1С»/студией Snowball. Кто-нибудь сморщит нос, мол, это пахнет мамонтом, и, конечно же, занудит: «Фу, опять эти феодальные разборки, только в звериной шкуре и с бивнем через плечо. Карету мне, карету!» И будет неправ. На то германец и живет, чтоб ковыряться в деталях, — поэтому колесики Сагсаssonne освежены, а кое-где с поправкой на каменный век добавлены новые. Бывшие «фермеры» (теперь они добывают мясцо) следят не только за количеством «улова», но и за качеством, а промысел и охота подбрасывают сюрпизы. Ветераны будут переучиваться с помощью хорошего руководства пользователя, а новичков обязательно порадует посвежевшая графика.

издатель: «1С»





Zoo Tycoon 2: African Adventure

PC

Двадцать новых животных из Африки, несколько дополнительных объектов той же тематики и сафари на веселеньком джипе с мамой, папой и зоопедией под мышкой. О дополнении все. Если оригинальная игра понравилась, разочарованы не булете точно.

А теперь о главном. Вы видели медведей в московском зоопарке? Они доходят до стены вольера. Опираясь на нее передними лапами и стоя на задних, разворачиваются на 180 градусов. Идут обратно. Доходят до стены вольера. Пять минут, десять, двад-

цать, час, день – маршрут не меняется.

Бернские же символы, в отличие от русских коллег, спокойно валяются в своей яме, не обращая внимания на восторженные вспышки мыльниц.

Тысячу раз прав Веллер, утверждая, что рацион оказывает колоссальное влияние на характер, менталитет и умственные способности существа. Впрочем, целевая аудитория Zoo Тусооп в аддоне не разочаруется.

Издатель: Microsoft Game Studios

7.5

Звездные волки 2

Прошло семь лет с тех пор, как Звездный молот сменил владельца. Но, странное дело, героям возвратили невинность: наш опыт на нуле, в карманах космический ветер, а просторы Вселенной снова ждут смельчака. Впрочем, первый же сюрприз развеет наше смятение. В старой mothership появились турели. Ими управляют две прекрасные нимфы, закончившие Академию с красным дипломом, так что за здо-



ровье флагмана можете не бояться. Скорее, наоборот — в сиквеле база конкурирует с рядовыми юнитами.

Спасение мира отошло на второй план. Случайные квесты, нелинейность, возмож-

ность брать наемников и свободно колесить между 50 секторами — в общем, это скорее «фриланс» космических волков, чем служба за Царя и Отечество. Конечно, от спасения мира не спасешься, но теперь оно разбавлено мелким заработком и относительной свободой выбора. А тех, кому не хватило первой части, ждет новая порция кораблей, оружия и персоналий.

Издатель: «1С»





Metal Saga

PS2

Издаваемые Atlus игры имеют полное право выглядеть отвратительно. Это как раз та изюминка, что выделяет проекты данного издателя. Metal Saga - не исключение: игра завоевывает место под солнцем уникальной атмосферой и классической ролевой системой. Поверхностное знакомство может отпугнуть - графически ничего достойного она из себя не представляет, подробных сюжетных рассказов чурается. И в то же время, взявшись однажды за прохождение, оторваться невозможно. Военная техника и множество мини-игр держат игрока в напряжении, с каждой минутой увлекая его все сильнее. Главное найти время и не торопиться с выводами.

Издатель: Atlus

7.5









Tales of Eternia

Волна портированных японских RPG нахлынула на PSP в самый неудачный момент: с новой платформой разработчики толком познакомиться не успели, но дефицит таких игр вынуждает к решительным действиям. Tales of Eternia, к счастью, — самое лучшее на сегодняшний день переиздание — с рекордно коротким временем азгрузок, отсутствием «тормозов» и почти полным соответствием содержанию версии для PS One. Неудобство может вызвать сжатая кар-

та и чуть преобразившийся графический стиль, во всем остальном никаких изменений ждать не стоит. Собственно, потому и ценится — видно, что разработчиков в первую очередь заботила техническая часть, нежели желание все переделать по-новому.

PSP

7.5



Steambot Chronicles

PS2

Если бы издателям выдавали премии за успешный выпуск самого непримечательного проекта, Atlus носила бы звание почетного мусорщика и пользовалась бы уважением даже у самых чутких игроков. Свежий релиз компании, Steambot Chronicles – низкобюджетная поделка на тему паропанка, но на рельсах ролевой игры по системе Dark Cloud. Иными словами, непонятный, но увлекательный игровой процесс здесь сочетается с чем-то сказочным и безоговорочно героическим. Но, разумеется, в рамках жанра. В свою очередь, от Atlus здесь осталось невзрачное визуальное воплощение и излишняя запутанность в освоении. Привыкать, прямо скажем, неудобно, ну да невелика жертва.

Издатель: Atlus

7.0



Защитники слабых очень часто бывают похожи на их обидчиков. И поди разбери, кто есть кто?!

Atelier Iris 2: PS2 Azoth of Destiny

Первая часть Atelier Iris должна была понравиться всем: ярко, необычно, просто и от известных разработчиков. Больше всего привлекала уникальная система алхимии, позволяющая создавать собственные предметы, - пустячок, а раньше никто до этого не додумался. Сиквел пропагандирует те же идеи и даже взял на вооружение тот же графический движок, но делает это чуть осмотрительней. Без лишних выкрутасов, максимально доступно и понятно. Видимо, чтобы сам процесс казался комфортней. Получилось чуть слабее оригинала: алхимия совсем потеряла свою значимость, а боевая система настолько ослабла, что даже боссы теперь не представляют никакой угрозы. Баланс подорван окончательно, играть откровенно скучно.

Издатель: NIS America







Легенда следующая: несмотря на то что разработчики нарекли The Outfit командным шутером, он был и остается тактической игрой с вкраплениями экшена. Просто в реальном времени, с постоянно нарастающей динамикой и про Вторую мировую. Последнее качество, кстати, на сюжете отражается не слишком сильно - ведь игра-то сетевая. Впечатление производит двойственное: играется легко, вызывает привыкание с первых же минут, но так же быстро и разочаровывает. Несмотря на ряд интересных моментов, вроде полной разрушаемости всего и вся вокруг и возможности прокатиться на абсолютно любой технике, в изобилии разбросанной по локациям, его можно охарактеризовать лишь как вторичный продукт.

В одиночной кампании шажков в сторону не предусмотрено, все заранее просчитано скриптами и в самодеятельности не нуждаегся. Причем не соблюдается даже простейшее разнообразие миссиї: цели по большей части однотипные, прохождение практически всегда сводится к «зажал шифт и беги вперед», да и противники на одно лицо. Хорошо, что хоть патроны здесь бесконечные и четыре ваших напарника тоже на месте не стоят, — а то так и заснуть с джойпадом в руках не долго.

Игровой процесс в мультиплеере чем-то напоминает Z, если бы тот хотел казаться экшеном, демонстрирующим графические возможности Хbох 360. При этом назвать визуальную часть стандартной для консоли следующего поколения сложно: можно сколько угодно радоваться спецэффектам, но общая картина от этого не изменится. Как не поменяется отношение к игре в целом — прикольно, весело, но быстро приедается. Сетевой режим

Сетевой р здесь дарует небывалую власть над ситуацией: если противник подобрался

смышленый, то приходится постоянно перестраивать тактику боя, придумывать новые уловки, хитрить и импровизировать. У игрока, кажется, развязаны руки. Именно он владеет ситуацией, а не расставленные разработчиками обстоятельства. И как раз в этот момент понимаешь, что никто здесь никого развлекать не собирается и что если убрать мультиплеер, The Outfit сошел бы за топовый проект на PS2, но с хорошими фонами и заслуживающими уважения спецэффектами. Поэтому в отсутствие хорошей компании за него лучше не браться. Мы вас предупредили.

Издатель: THQ



6.0

№ 8 (20) август 2006 XS MAGAZINE





Очень смелый поступок - переиздать игру для PSP на «старшую» платформу и при этом продавать ее дешевле оригинала. Чем они отличаются? Ничем. Сохранены все визуальные особенности первоисточника, никуда не делись его ошибки, в полном составе перекочевали ключевые моменты геймплея. Выглядит и играется как третья GTA, но спустя определенный промежуток времени, позволивший разработчикам еще лучше освоиться с технической составляющей проекта и выкатить на рынок нечто более совершенное. Хотя, что может быть совершеннее GTA? Его продолжение? А вот с этим уже проблемы. Впрочем, желать большего за 30 баксов бессмысленно.

Издатель: Rockstar Games

7.0

Metal Gear Solid 3: Subsistence

Снейк снова в деле: теперь еще опаснее, еще интереснее и с девочками из Rumble Roses. За спиной величайшего шпиона всех консолей отличный мультиплеер и роскошное пополнение в гардеробе камуфляжей. Но все это, разумеется, мелочные бонусы для тех, кто не прошел оригинальную версию или по каким-то причинам решил сразу ждать дополненную. Потому что главный бонус Subsistence - это дополнительный диск со всеми роликами. То есть ориентироваться можно только на него: во-первых, нарезка роликов у Кодзимы сложилась в неплохой полнометражный фильм, а во-вторых, там много смешных и важных для сюжета бонусов.

Издатель: Konami

8.0



Мы долго восхищались скриншотами и трейлерами, демонстрировавшими якобы игровой процесс Віаск, — и нам казалось это удивительным. Высочайшая детализация, яркие и сочные спецэффекты, стабильная скорость и — о, боже! — единственный консольный шутер, который в управлении «укладывает» аналогов на PC на обе лопатки. В общем-то, так оно и вышло на деле. Все обещания учтены, все оговорки

зафиксированы заранее. Просто не к чему придраться. Жаль, конечно, что полной разрушаемости мы так и не увидели, да и не все миссии одинаково интересны. Но решающего значения это все равно не имеет. Ведь это Black! Самый классный шутер на консолях!











Cleavage

Только в той семье живут дружно...

Все современные эротические игры в Японии давно выходят на одном, а то и на двух DVD — народ требует не только красивых, но еще и анимированных образов. Взять хотя бы недавний School Days с полностью забитым под «это дело» диском. Причем цены на прогрессивные и традиционные игры одинаковые. Cleavage, например, что занял всего один CD и из анимации смог себе позволить только вступительный, кхм. ролик, стоит примерно столько же, сколько Hitman: Blood Money на PS2. Серьезно.

Впрочем, у Cleavage есть одно явное преимущество над лысым киллером — известные по Bible Black и Discipline создатели. Во все это можно уже и не играть: по Bible Black было снято восемь серий аниме, вошедших в классику жанра, по второму представителю

BCEM CECTPAM — NO CEPSTAM!

жанра, о котором выше, — чуть меньше. Даже Cleavage удостоился одного невразумительного эпизода, пригодного, правда, разве что для знакомства с героями.

Их здесь четыре: молчаливый и забитый сестрой протагонист, крикливая и грудастая сестра протагониста, не менее грудастая и чуть более извращенная учительница протагониста и какая-то девочка с периферии, стремящаяся затащить в школьный туалет ту самую сестру. Схема игрового процесса такова: выбрав себе жертву эротических фантазий (ею может стать либо сестра, либо учительница), игрок минут 10 вчитывается в невозможно слезливые размышления героя: а) о груди его сестры; б) о размерах груди его сестры; в) об откровенных нарядах его сестры. Между делом он зачем-то успевает рисовать..



Спустя два дня совместной жизни (их родители улетели в далекие края) сестренка обнаруживает в несчастном родственничке талант к рисованию ее самой в традиционной японской одежде. Недолго думая заваливается в душ к родной кровинушке и благодарит. Потом выражает благодарность в школе, еще раз в школе, в общественном транспорте, дома, в душе, еще раз в школе и... У таких историй не бывает счастливого конца. Потому что сразу после того как сестренка надоест, появляется учительница. Она совращает под предлогом благодарности. Теперь вы знаете, что случилось «потом».

Стоит ли Cleavage своих денег? Определенно стоит! И настоящие японские hardcore gamers мигом это прочувствовали: специально для них был издан дорогущий артбук, снимается вторая серия аниме и готовится прямой сиквел. Надеемся, что центральным персонажем в нем станет та самая туалетная девушка. Уж больно характер у нее... необычный.



Издатель: Empress



RapeLay

Densha Otoko (яп.-мужик в поезде)

Игры от Illusion всегда обладали двумя качествами: красивой трехмерной графикой и дьявольски утомительным геймплеем, заставлявшим игрока носиться вокруг одной-единственной виртуальной особы часами, глупо щелкая мышкой в такт какой-нибудь непонятной мини-игре. Но теперь ситуация сильно изменилась. Пришла система Chikan. Отныне можно заниматься петтингом и получать от этого игровые результаты: повышать или понижать симпатию героини и т.д.

В RapeLay игроку отводится роль насильника. Действует он по одной шаблонной схеме с различной вариацией последствий. Первым делом надо вывести из спо-

койного состояния девушку — всего их три, и они сестры. Делается это следующим образом: поиграв на станции метро с ветром, трижды подняв и опустив ей юбку, садимся в поезд и приступаем к агрессивным действиям. Сначала можно беспощадно ее лапать и чуть задирать одежду, но как только девочка подсядет на крючок (не забываем, протагонист — маньяк), можно использовать все игрушки из виртуального секс-шопа. Типа прямо в метро. На глазах у людей.

Но вернемся к началу. Так вот, заполнив шкалу страсти в углу экрана, главный злодей препровождает жертву к месту акта. Туалет, парк, номер в отеле и т.д. Там уже происходит то, что описывать, в

общем-то, не имеет смысла (см. скриншоты).

Ключевое нововведение в RapeLay — система оценок желаний девушек. Они все очень разные: кому-то нужен один-единственный, а кому-то еще пять мужиков — для разнообразия. Всякое бывает. Однако не следует перебарщивать. В частности, если довести шкалу до предела в тот момент, когда девушке этого хочется меньше всего, она затаит обиду. Три раза проштрафились - и несчастное создание, порожденное похотливой фантазией саларимэнов (salary man; если коротко, обычная офисная крыса), накинется на героя с ножницами в руках. Слишком много внимания уделяете одной из девушек? Две другие обязательно сдадут вас в полицию.

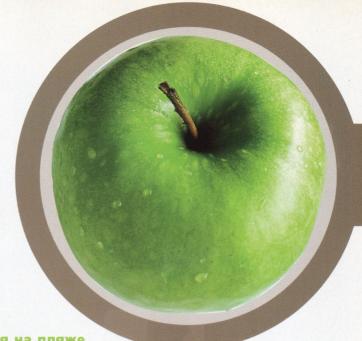
Соль в том, что «пройти» игру

невозможно.

Как только вы перепробуете все, что только возможно, кто-нибудь из девушек придет на кухню и заявит, что беременна. Можно сделать аборт и чуть продлить летопись ниндзиконских (когда рисованные персонажи нравятся больше, чем реальные люди) извращений. Откажетесь это сделать или, не приведи господь, проштрафитесь еще раз, и кто-нибудь из гарема толкнет протагониста под поезд. Все-таки цензура в Японии есть. За любым преступлением должно следовать наказание.



СОЗДАЙТЕ ТЕПО СВОЕЙ МЕЧТЫ! Всеволод Царев



На дворе лето, и когда приходится появляться на пляже или у бассейна, ваш жирок на талии, который вам до сих пор удавалось преподносить своей подружке как необходимые запасы для того, чтобы пережить долгую морозную зиму, противно давит на ваше эго. Вот несколько основных советов, как восстановить форму и сбросить лишние килограммы перед кастингом на пляжах.

ИДЕЯПЬНЫЙ ФРУКТ: яблоко

Яблоки рекомендовано есть при пюбой диете они идеальны для «перекусывания», так как обладают эффектом «гашения» голода. В яблоке мало калорий, оно на 85% состоит из воды, богато витамином С и пектинами. В процессе пишеварения пектины препятствуют всасыванию и усваиванию жиров, холестерина и сахаров. Цена, разнообразие сортов и применимость в различных рецептах делают их идеальными компаньонами в борьбе с ожирением!

овогодние праздники с «Оливье» и прочими разносолами, весенние пикники с шашлычком и обильными возлияниями, долгие вечера, посвященные World of Warcraft, с поддержанием сил пиццей и газировкой... Все это не прошло бесследно, и вот у вас появились лишние килограммы, а ваш храп превращает ночной отдых подруги в навязчивый кошмар с бесконечными толканиями локтями. И даже волшебного эффекта от нового Ахе не достаточно для привлечения к вашей персоне томных взглядов представительниц прекрасного пола! Что ж, пора браться за ум, а точнее, за тело. Но если заниматься спортом всерьез вам кажется очень сложным или скучным, то знайте: вы можете играючи и получая от этого немалое удовольствие скинуть лишние килограммы не выходя из дома.

БЕСПЛАТНО! или почти бесплатно

Прежде чем вкладывать свои кровные денежки в тонны разного рода спортивных товаров, или в абонементы модных тренажерных залов, или платить за индивидуальные занятия с тренером, который может оказаться обычным шарлатаном, пораскиньте немного мозгами, посоветуйтесь со знакомыми, поищите в инете интересующую вас информацию, и вы увидите, что существует масса простых, эффективных и доступных способов избавиться от лишнего веса. Конечно, чудес никто не обещает, так что даже не думайте про волшебные таблетки, травяные чаи и тому подобные «продукты», занимающие видное место в аптеках и супермаркетах и предлагающие «революционные» способы борьбы с лишними килограммами. Если некоторые из них и способны помочь вам в битве за идеальную фигуру, то лишь отчасти, и то только при условии, что вы измените образ жизни и будете следить за питанием. И помните, что ваш организм постоянно эволюционирует, и те продукты, от которых вы не толстели в 18, в 30 лет станут причиной появления у вас жировых отложений...

спортзал или своя квартира?

Если раньше ваша консоль могла помочь вам накачать только фаланги пальцев, то теперь существует множество игр, играя в которые вы одновременно занимаетесь спортом! Самый простой пример, даже если он и кажется немного гротескным, это многочисленные коврики для танцев, которые появились уже достаточно давно как на PC, так и на других платформах. 🕞





идеальный ВЕС





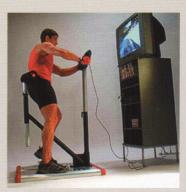


Хотя у каждого человека индивидуальный организм, мускулатура и скелет, существуют универсальные формулы подсчета идеального веса в зависимости от роста человека. Формула Lorentz для мужчины такая: ваш рост (см) - 100 - ((рост (см) - 150))/4 = ваш идеальный вес (в кг).



↑ GAMERUNNER

Да, стало возможным играть в Far Cry с помощью беговой дорожки, специально разработанной для FPS! Но для ее использования вам потребуются стальные мышцы (если вы хотите играть долго). Этот тренажер подключается через порт USB и распознается как клавиатура/мышка. Если вы хотите получить микс эмоций от спорта и игры, знайте: вам это обойдется в 500 баксов, а купить это чудо вы сможете не ранее 2007 roga (www.fpgamerunner.com).



↑ EXER-STATION

Благодаря Exer-station вы сможете накачать мышцы, теряя 350 калорий в час. Чем сильнее вы будете нажимать на рычаги, тем быстрее продвигаться. Радость от фитнеса с Force Freedback беспредельна!



↑ BODYFORCE

Удар ногой, апперкот, левой-правой! Благодаря сенсорным датчикам Bodyforce, закрепленным на вашем теле и находящимся на коврике, все ваши движения переносятся в виртуальное пространство игры! Каждая часть коврика предназначена для определенных действий: перемещение в нужном направлении, прыжки, активация и дезактивация кнолок Start, Select, L1 и L2. Удачной вам дражи! Только вы уж не забывайте про экран или вашего партнера (www.arcademx.com).



↑ BODY PAD

Продаваемый уже больше года компанией BigBen, этот продукт в настоящее время предназначен для файтингов Xbox и PlayStation 2. В нем используются беспроводные датчики, закрепленные на вашем теле и ретранспирующие ваши удары и движения. Стоит набор менее 60 евро (www.bodypad.com).





Например, Dance Dance Revolution от Konami, ставшая хитом в Японии, да и в США нашедшая немало поклонников. Предназначены подобные игры в основном для самой молодой аудитории, ну и для всех остальных, кто помешан на музыке. Любители современных видов спорта или игр в стиле Tony Hawk порадуются таким играм, как Virtual Board, в которой используют доску, «считывающую» движения игрока, и пульт, который держат в одной руке. Увы, эти устройства не слишком точно воспринимают ваши команды. Более совершенными являются системы для файтингов, снабженные датчиками, которые закрепляются на разные части вашего тела, такие как известная BodyPad от BigBen Interactive или более поздняя EyeToy: Kinetic от Sony для PlayStation 2, причем последняя как раз предназначена для тех, кто хочет восстановить форму. Камера фиксирует ваши движения, которые вы выполняете согласно предложенной программе. Появляются и более оригинальные предложения, однако чем они интереснее и проработаннее, тем, соответственно, и дороже. Так, на CES в январе были представлены несколько аппаратов: беговая дорожка, система для физических упражнений в форме игр и т.д. Кстати, и на последней ЕЗ не обошлось без новинок в этой области.

избавляемся от животика

X-il-S Forty — это пищевая добавка, продаваемая в аптеке, предназначенная специально для похудения мужчин (упаковка из 30 пилюль на 15 дней стоит 22,5 ев-



ро). Она основана на хитозане (вытяжке из панцирей ракообразных), который как бы «ловит» жиры. (Противопоказано тем, у кого аллергия на ракообразных!) Она воздействует на жиры, поступающие с пищей, препятствуя их усвоению и способствуя их естественному выведению из организма. Организм, таким образом, вынужден пользоваться ненавистными вам запасами жира в области живота, что способствует локальному похудению.

РАЗОГРЕВАЮШИЙ ГЕПЬ!

Вы можете также использовать термоукрепляющий гель Тот Robbin. Его согревающий состав вызывает на коже ощущение жара, способствует микроциркуляции, улучшает проникновение геля, увлажняет кожу и выводит токсины. Среди его компонентов есть кофеин, который разрушает жировые отложения, и экстракт азиатской сентеллы, который помогает сделать кожу более упругой, выводит лишнюю жидкость и не позволяет появляться растяжкам.







TOUR DE FRANCE ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

Производителями, подобными Technogym, уже выпущено множество традиционных приспособлений и тренажеров для фитнеса, но некоторые, по примеру Cateyefitness, начали производить специфические товары, такие как GameBike, который на сайте www.cateyefitness.com стоит около \$400. Его можно использовать во многих играх для PlayStation, PlayStation 2, GameCube и Xbox. Можно даже подключить четыре GameBike к одной PlayStation 2! И будьте уверены: в вашем распоряжении будет не только Cycling Manager, но и многие другие рейсинги.

Пейте много воды. Как минимум 1,5 литра. Это, кстати, снижает аппетит, поэтому, если на вас напал нечеловеческий приступ голода, выпейте два-три стакана воды, подождите немного, и потом вы не сможете съесть большое количество пищи.

Движенье — жизнь! Ходите по лестнице, а не пользуйтесь лифтом. Ходите пешком вместо того, чтобы ехать на машине или общественном гранспорте (вы при этом еще и сэкономите!). Отжимайтесь каждый вечер по 15 отжиманий за подход, начиная с пяти подходов и увеличивая их на один каждые три дня.

личивая их на один каждые три дня.

Ешьте строго по часам и не на ходу, не перекусывайте чем попало, ешьте небольшие порции без добавки!

Питайтесь сбалансированно, ешьте больше овощей и фруктов. Не ешьте много вечером, не рекомендуются жирные и молочные продукты, особенно сыр. Возьмите за правило плотно завтракать — это самый важный прием пищи. Самое худшее — это ничего не есть по утрам!!!

Избегайте употребления алкогольных и сладких на-

Избегайте употребления алкогольных и сладких на питков. Конечно, в праздник или по какому-то особому случаю можно выпить рюмку-другую, но не более. Потому как если пить каждый день вино-пиво, это сводит на нет любую диету (не говоря уже о риске стать алкоголиком!).

Облегченные, диетические продукты light — это не чудесное решение проблемы лишнего веса, но еще одна составляющая борьбы с ним. Внимательно читайте состав продуктов. И не объедайтесь! Делайте физические упражнения регулярно для по-

Делайте физические упражнения регулярно для повышения тонуса и постепенного укрепления организма. Зарядка дома — самый простой и эффективный способ сжигать жиры. И не самый неприятный...

Сохраняйте спокойствие: стресс, усталость, нервы —

Сохраняйте спокойствие: стресс, усталость, нервы — все это вредит вашему физическому состоянию. Так что надо, даже не прибегая к помощи психолога и не заливая переживания сами знаете чем, уметь компенсировать все волнения, чтобы чувствовать себя лучше: общайтесь, играйте, ходите гулять, живите полной жизнью!

Не спешите: похудеть быстро — значит навредить самому себе. Нормальная потеря веса — от 500 г до 1 кг в неделю (кроме случаев сильного ожирения). Даже если вам этого мало, не торопитесь. Тише едешь, дальше будешь!

едешь, дальше будешь!
Будьте терпеливы: чаще всего, как только лишнии кило сброшены, люди сразу же прекращают все свои упражнения и начинают есть все подряд... И очень быстро набирают потерянный вес, а то и больше!



доступно и достойно

Mysbika

CD от 59 рублей

KMHO

DVD от 79 рублей

MYJIBTUMEANE

игры от (45) рублей

KHMPM

ayayokhmru

cporoyenyrin kocbeniun uhrepher-knybbi

Не забудьте получить дисконтную карту "СОЮЗ"



71 дюйм — это размер диагонали топовой плазменной панели от LG. Модель МW-71РY10G является самой большой серийно производимой «плазмой» в мире, способной воспроизводить HDTV-сигнал 1080р и оснащенной интерфейсом HDMI с системой защиты контента HDCP для воспроизведения полноценного изображения «высокой четкости». Панель комплектуется домашним кинотеатром и приставкой для приема кабельного телевидения с возможностью выхода в Интернет, а все комплектующие покрыты золотом 585-й пробы.

ноти: Фчтбол

Хотя эра вещательного HDTV в нашей стране еще не наступила, у вас есть шанс увидеть телевизионную картинку идеального качества уже сегодня. Ресторан «Частная пивоварня «Тинькофф» является первым и пока что единственным местом в Москве, в котором ведется полноценное HDTV-вещание спортивных событий посредством приема одного из спутниковых каналов «высокой четкости». Запуск показа был приурочен к старту чемпионата мира по футболу 2006 года, и все матчи, а также открытие и закрытие чемпионата демонстрировались на огромных (23 дюйма и больше) ЖК-телевизорах Philips. И, естественно, теперь вы можете смотреть «в суперкачестве» все главные спортивные события, так что, если вам хочется праздника - «Тинькофф» и Philips к вашим услугам!









Сногсшибательные новости от Sony! После долгого и томительного ожидания компания наконец-то запустила свою первую цифровую зеркальную камеру - Sony DSLR A-100 под кодовым названием «Alpha». Камера устанавливает новые стандарты для «цифрозеркалок» данного класса: матрица типа ССD с фильтром основных цветов, разрешением в 10 (!) мегапикселей и системой защиты от пыли AntiDust, а также встроенный в корпус стабилизатор изображения Super Steady Shot, который будет работать независимо от типа используемого объектива.

Неопытные пользователи, решившие перейти на «зеркалку», получат «руку помощи» в виде технологии D-Range Optimizer, автоматически оптимизирующей контраст изображения, что позволит сделать этот

переход достаточно «безболезнен-

Ну а главная изюминка «зеркалки», как вы уже поняли, заключается в возможности использовать сменные объективы. В камере применяется байонетное крепление типа «Sony Alpha» - ранее подобный байонет назывался «байонет А» и применялся в зеркальных фотоаппаратах Konica Minolta, для которых в настоящее время выпускается обширная линейка совместимых объективов серий MAXXUM и DYNAX. Используемые носители информации - карты памяти CompactFlash I, II, IBM MicroDrive, а также, разумеется, MemoryStick Pro Duo (через специальный переходник). Объявленная ориентировочная стоимость камеры составит около \$1000 за комплект из камеры и объектива с фокусным расстоянием 18-70 мм.





Компания Sapphire объявила о выпуске видеокарт на основе чипов ATI с HDMI-интерфейсом, оборудованным системой защиты контента HDCP. Первая видеокарта данной линейки носит название ATI Radeon X1600Pro и выполнена в низкопрофильном формфакторе для шины PCI Express x 16. Задержка с их выпуском была обусловлена проблемами с утверждением спецификаций самого механизма защиты AACS (Advanced Access Content System). Наконец-то мы с вами получаем видеокарту, которая гарантированно позволит вывести полноценное изображение HD-DVD за пределы компьютера!

MICROSOFT ULTIMATE WINDOWS VISTA KEYBOARD

Как вы знаете, выход новой операционной системы от Microsoft уже не за горами, и появление информации о периферийных устройствах, созданных специально для Windows Vista, кажется сейчас вполне закономерным.

Новая клавиатура Microsoft
Ultimate Windows Vista Keyboard
действительно весьма «ультимативна» во многих отношениях
— это и беспроводное подключение к компьютеру (посредством Bluetooth), и подсветка
клавиш вкупе с датчиком освещенности, который автоматически включает/выключает и
регулирует яркость подсветки,
и даже встроенный датчик движения (!), который может подавать компьютеру сигнал
«logout» (или даже

«hibernate») каждый раз, как только вы встаете из-за компьютера и выходите из комнаты. После всех этих тич масса мультимедийных клавиш и совершенно новый дизайн, напоминающий нечто среднее межgy Microsoft Natural Multimedia Keyboard и классической клавиатурной компоновкой, уже не кажутся чем-то особенным. Сроки появления клавиатуры в продаже, а также ориентировочная стоимость еще не были объявлены но как нам кажется, запуск данного продукта будет приурочен к старту новой операционной системы, который состоится в начале следующего года.

SAMSUNG 01 -HOBЫЙ BECTHИК

Новая концепция ультрапортативного компьютера от Microsoft под условным названием Origami наконецто увидела свет в виде устройство в Q1V1000 от Samsung. Устройство весит всего 777 г и оборудовано 7-доймовым сенсорным экраном, процессором на базе Intel Ultra Low Voltage Centrino M, не нуждающимся в активном охлаждении, жестким диском на 40 Гб и кучей портов коммуникации, включая Wi-Fi и слот для карт СотрасtFlash. Девайс уже появился в продаже, его ориентировочная цена составляет \$1000.

MiniSD "PACTET"

Корпорация Panasonic, «создатель» карт памяти формата miniSD, представила очередную новинку — карты памяти объемом 2 Гб. Помимо «флагмана» линейка будет представлена набором «объемов» от 32 Мб до 1 Гб. Пропускная способность интерфейса новых miniSD-карт — до 5 Мб/с. Самое приятное — это то, что появления новинки в продаже не придется ждать несколько месяцев, поступление продукции в магазины намечено уже на август месяц.

iPod CKOPO OTKPOET POT!

Видимо, чувствуя близкое «дыхание» конкурента номер один, компания Apple начинает «вытаскивать» тузов из рукава. Судя по зарегистрированному недавно патенту, культовый медиаплеер iPod в самое ближайшее время... заговорит! Идея проста, как все гениальное. Если ранее управлять iPod'ом было нетрудно, то теперь вообще станет легче легкого - достаточно будет не глядя «щелкать» кнопки управления, держа плеер в кармане, а он будет исправно «проговаривать» вам в наушники имя исполнителя и название композиции.

USB-CEPT HIM USB-CHOY60PA?

Громадные объемы производства флэш-памяти и связанное с этим широчайшее распространение USB-флэш-накопителей привело к тому, что технические параметры теперь не играют практически никакой роли при выборе новой «флэшки», поскольку у 80% устройств они совершенно одинаковые.

На выручку приходят интересные дизайнерские находки — например, компания АСР-ЕР Memory «отметилась» выпуском двух серий USB-флэш-устройств с уникальным внешним видом. Одна серия представляет собой «флэшки» в виде сноубордов с названием

скейтборда...

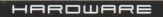
SnowBoard Drive и позиционируется для

поклонников зимних видов отдыха, а вторая серия — USB SurfDrive — явно рассчитана на любителей моря, солнца и пляжа — эти накопители изготовлены в виде доски для серфинга. Странно, что при этом были обделены вниманием поклонники



КРИСТАЛЬНО ЧЕТКОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ТЕЛЕВИЗОРОВ PHILIPS

HDTV-совместимые устройства потихоньку добрались и до наших палестин. Недавно Philips представил первый ЖК-телевизор с поддержкой HD специально для нашего рынка — это 23-дюймовая модель Philips 23PF5321 с разрешением 1366 х 768 пикселей, оснащенная технологией Crystal Clear III. В ней сочетается целый ряд усовершенствований — функции 2D Combfilter, Dynamic Contrast, Blue stretch и Green enhancement, позволяющие получить картинку с естественными и натуральными цветами. Телевизор оснащен как аналоговым разьемом YPbPr, так и цифровыми DVI и HDMI с поддержкой HDCP. Он способен демонстрировать телевизионную картинку с разрешением 720р и 1080і. Его аудиочасть впечатляет функцией объемного звука Virtual Dolby Surround, позволяющей создавать объемные звуковые эффекты без тыловых АС. Модель уже появилась на нашем рынке, ее рекомендованная цена составляет \$850.





СОТОВЫЙ ТЕЛЕФОН KG 800 LG CHOCOLATE

Александр Фролов

гламчр в шоколаде

Первый вопрос, который сразу же приходит в голову, — почему этот сотовый телефон называется «Шоколад»? Откуда взялось столь «вкусное» название? Вариаций ответов может быть много, но не в последнюю очередь данное название было выбрано по той тривиальной причине, что эта модель от LG столь же симпатична и приятна, как дорогая шоколадка.

Но вы никогда не поймете, в чем заключается основная фича этого телефона, пока не включите его. Всю притягательность Chocolate вы сможете оценить именно в тот момент, когда на верхней панели «из ниоткуда» возникнут горящие ярко-красные символы, которые — сюрприз! — одновременно являются основными органами управления телефона, выполненными в виде сенсорных кнопок (впервые в мире!). Яркость OLED-индикаторов в сочетании с необычностью сенсорного управления, привыкание к которому происходит до странного легко, создают поистине незабываемое ощущение!

ВНИМАНИЕ К МЕЛОЧАМ

Наметанному глазу внешний вид аппарата сразу выдает долгие часы, проведенные дизайнерами и специалистами по эргономике в денных и нощных бдениях. С мягким щелчком сдвигающийся вверх слайдер обнажает 1,3-мегапиксельную фотокамеру со вспышкой (!) и... небольшим зеркальцем для автопортретов. Мелочь, казалось бы? Да, но вся наша жизнь состоит из них! К тому же не все производители сотовых телефонов столь щепетильны в таких вроде бы мелких деталях.

Меню встречает нас крупными иконками и интересным звуковым оформлением. Это ненавязчивое «треньканье» подобрано настолько оригинально и со вкусом, что телефон хочется включать еще и еще...

А в списках предустановленного софта нашлось нечто новомодно-интеллектуальное под названием Sudoku, или японские кроссворды. Честно говоря, после столь щедрого подарка возможность прослушивать MP3, загружая их в 128 Мб встроенной памяти телефона, кажется делом само собой разумеющимся.

ТЕХНИЧЕСКИЕ КАРАКТЕРИСТИКИ:

Тип дисплея: TFT, 176 x 220 пикселей

Количество цветов: 262 000

WAP: 2.0 GPRS: класс 10 MMS, SMS, EMS

64-голосная полифония, воспроизведение MP3 Bluetooth, синхронизация с компьютером по USB

Сенсорная клавиатура
Встроенная 1,3-мегапиксельная
фотокамера со вспышкой

и возможностью записи видео Встроенная память: 128 Мб

Работа в режиме ожидания: до 200 часов

Вес (со стандартной батареей): 83 г

Габариты: 95 x 48 x 15,2 мм



ФЕЙЕРВЕРК

Если вы считали, что Chocolate стал финальным достижением LG и фантазия разработчиков на этом закончилась, то с огромным удовольствием сообщаем вам, что вы неправы! Во-первых, к концу года появятся «Шоколадки» с улучшенными техническими параметрами в двух новых цветовых гаммах - белой и розовой. А во-вторых, линейка телефонов класса «премиум» на этом не заканчивается, поскольку у компании есть еще две модели «про запас» – «раскладушка» с чувствительными к прикосновению клавишами с красной подсветкой КG 810 и «классическая» модель КС 320. Функциональное наполнение полностью соответствует требованиям 2006 года - камера 1,3 мегапикселя, ТFTдисплей 220 х 176 точек, 262 000 цветов, 128 Мб встроенной памяти, Bluetooth/USB, 64-голосная полифония, МРЗ-плеер и FMрадио (в старшей модели).

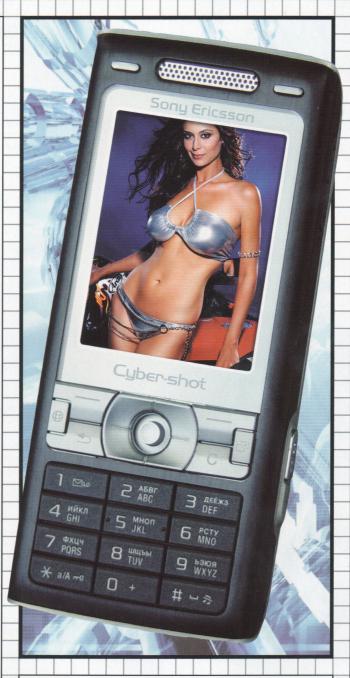
СОТОВЫЙ ТЕЛЕФОН SONY ERICSSON CYRER-SHOT K790i

Новинка от Sony-Ericsson позиционируется как замена модели К750і, которая была вполне современной технически, но проигрывала «заряженностью». С появлением нового аппарата компания явно берет ревании, поскольку некоторые фичи новинки просто потрясают.

К790і явно придется по вкусу всем, кто уже успел познакомиться с телефонами бизнескласса компании Sony-Ericsson, поскольку большинство внесенных изменений носит эволюционный характер. Немного «осовременилось» меню, экран стал больше, «перепрыгнув» с разрешения в 200 x 176 точек до 320 х 240, появились новые функции, а также была добавлена совершенно новая камера, которая заслуживает отдельного разговора. Несомненно, Sony Cyber-shot с матрицей 3.2 мегапикселя и встроенной вспышкой является «движущей силой» этого телефона. Собственно, она и дала этому устройству название - Sony Ericsson Cybershot K790i.

Фотокамера располагается сзади аппарата, для защиты от пыли она закрыта небольшим «слайдером», сдвигающимся с четким щелчком вниз (да-да, именно «вниз», а не «вбок». поскольку предполагается, что во время фотосъемки фотоаппарат... простите, телефон вы будете держать горизонтально), одновременно переключая телефон в режим фотосъемки. Клавиши «зуммирования» при этом располагаются под левой рукой, а клавиша «спуска затвора» - под правой. Подобная компоновка органов управления съемкой, конструкция защитного кожуха, а также форма и расположение вспышки напоминают фотоаппараты Sony серии DSC-T, отчего имидж телефона только выигрывает.

Предметом гордости является также «джойстик» аппарата – легкость его хода и четкость срабатывания поистине фантастические. В комплекте поставки имеется гарнитура, USB-шнур и карта памяти Sony Memory Stick Micro M2 емкостью 64 Мб. Но для того чтобы в полной мере опробовать мультимедийные возможности устройства, в тесте мы использовали новейшую карту памяти Sony Memory Stick Micro M2 емкостью 512 Мб - аппетит приходит во время еды, ведь карточка в 64 Мб «съедается» 3-мегапиксельной камерой за каких-то два десятка кадров, фотографировать же вам таким удобным аппаратом захочется очень часто. А ведь можно еще и МРЗ слушать...



ТЕХНИЧЕСКИЕ **ХАРАКТЕРИСТИКИ:**

Диапазон: GSM 900/1800/1900 Дисплей: TFT 262 144 цветов, 320 х 240 пикселей

Встроенная фотокамера Cyber-shot 3.2 мегапиксепя

Разъем для карт памяти: Sony Memory Stick Micro M2 (до 2 Гб) Стерео FM-радио

72-голосная полифония, воспроизведение МРЗ

Bluetooth, инфракрасный порт, синхронизация с компьютером по USB

Телефонная книга: 1000 записей Поддержка электронной почты Java

SMS MMS WAP, GPRS, EDGE Голосовой набор **Диктофон**

Аккумулятор: Li-lon, 900 мАч Время работы в режиме разговора:

до 7 часов

Время работы в режиме ожидания:

до 350 часов Вес: 115 г

Габариты: 105 x 47 x 22 мм

KTO HA IPOD?

Подразделение компании Microsoft по разработке игровых консолей Х-Вох не сидит сложа руки - в данный момент к запуску подготавливается медиаплеер для конкуренции на рынке, на сегодняшний день полностью «захваченном» iPod'ом. Ogной из главных отличительных особенностей от «конкурента номер один» называется наличие Wi-Fi, что делает плеер в достаточной степени самостоятельным устройством. Также ведутся переговоры относительно интернет-сервиса, который смог бы стать конкурентом iTunes.

ЯРЧЕ. ЕЩЕ ЯРЧЕ!

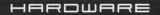
Недавно Konica Minolta продемонстрировала прототип органического электролюминисцентного писплея (Organic EL Screen) высокой яркости. Показатели рекордны - яркость в 1000 канделл на квадратный метр исрок службы 10 000 часов, что намного лучше параметров существующих на сегодняшний день топовых OLED-дисплеев. Срок выхода технологии на рынок не объявлен.

НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ ФЛЭШЕК" SONY

Кто из нас откажется от более быстрой и емкой «флэшки»? Правильно никто! Тем более если это накопитель нового поколения Sony Micro Vault. Максимальная емкость этих устройств возросла до 4 Гб, а скорость передачи данных - до 29 Мбит/с чтения и 23 Мбит/с записи. Кроме того, в комплекте с «флэшкой» идет утилита Virtual Expander, которая умеет сжимать файлы «на лету», увеличивая объем устройства чуть ли не в три раза.

"ПРЕМИАЛЬНЫЕ" OTIG

Новая пинейка сотовых телефонов от LG класса «премиум» обращает на себя внимание в первую очередь стильным дизайном моделей KG 810 и KG 320. Чувствительные к прикосновению клавиши «раскладушки» КG 810 создают необычные тактильные ощущения, а их красная подсветка окутывает аппарат ореолом таинственности. Модель KG 320 выполнена в традиционном стиле и адресована любителям классических форм. Функциональное наполнение моделей при этом соответствует требованиям 2006 года - камера 1,3 мегапикселя, ТҒТ-дисплей 220 х 176 точек, 262 000 цветов, 128 Мб встроенной памяти, Bluetooth/USB, 64-голосная полифония, МРЗ-плеер и FM-радио (только в старшей модели).





СОТОВЫЙ ТЕЛЕФОН ПОКІА 7360

L'AMOUR

Александр Фролов

Вы никогда не задумывались, почему желание поменять телефон возникает так редко? Ответ прост — помимо необходимой функциональности мало по-настоящему красивых, цепляющих глаз моделей, которыми бы очень хотелось обладать. Но вот когда подобная модель все-таки появляется...

И Nokia 7360 имеет все шансы стать именно такой моделью. Вышедший в новой «гламурной» серии сотовых телефонов компании под названием L'Amour Collection, этот аппарат имеет четкую направленность — бизнес-класс.

БИЗНЕС И ГЛАМУР РУКА ОБ РУКУ

Дизайнеры Nokia вот уже много лет являются законодателями мод в области сотовых телефонов, посему если они считают, что Art Deco — это современно, то так тому и быть. Кому-то это нравится, кому-то не очень, но тем не менее факт остается фактом.

Внешне телефон сохранил отличительные черты своих удачных предшественников. Добавились благородно поблескивающие тонкие металлические линии, а «джойстик» в центре приобрел некоторую «легкомысленность» и «гламурность», будучи сделанным из цветного полупрозрачного пластика. Задняя крышка частично выполнена «под кожу», что не только создает восхитительные тактильные ощущения, но и не даст телефону случайно выскользнуть даже из рук.

В комплекте поставки идет проводная гарнитура, оформленная в том же стиле, что и сам аппарат. Ее наличие в комплекте оценят бизнесмены, успевшие раскусить даруемый гарнитурой уровень удобства при общении по сотовому телефону. К тому же всегда приятно, что вам не придется идти в магазин и покупать что-то отдельно.

Если вы держали в руках какой-нибудь из телефонов Nokia, значит, вы разберетесь в меню любого аппарата этой фирмы. Здесь нет никаких неожиданных открытий или «прорывов», все понятно и знакомо — необходимая бизнес-модели функциональность и чуть-чуть развлечений.

Но самое необычное, чем может похвастаться аппарат серии L'Amour Collection, — это «хлястик» с «гламурной» завитушкой, являющийся частью стилевого оформления новой серии. Первое время может раздражать, но потом палец сам ищет его, чтобы проверить, как он там, на месте ли. Это напоминает ярлычок на дорогих стильных джинсах, который хочется не отрезать, а наоборот, выставить напоказ — смотрите, завидуйте, он у меня есть!

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Диапазон: GSM 900/1800/1900

Дисплей: 65 536 цветов, 128 x 160 пикселей

Встроенная VGA-камера

с возможностью записи видео

Стерео FM-радио

Встроенная память: 4 Мб

Поддержка электронной почты: SMTP, POP3 и IMAP4,

просмотр файлов JPEG, 3GP, MP3, PPT, DOC,

EXCEL u PDF

SMS, MMS 1.2, AMR, Flash

Телефонная книга с отображением присутствия:

позволяет проверить доступность абонента, прежде чем звонить

Мелодии вызова: 24-голосная полифония, МРЗ,

True Tones, AAC

Инфракрасный порт

Удаленная синхронизация через сотовую сеть

(OTA) 1.1.2

Java MIDP 2.0

EDGE: Class B, multislot class 6
GPRS: Class B, multislot class 10

HSCSD (high-speed circuit-switched data)/CSD

(circuit-switched data)

Push-to-Talk

Голосовой набор

Голосовое управление

Диктофон

Время работы в режиме разговора: go 4 часов

Время работы в режиме ожидания: до 450 часов

Вес: 92 г

Габариты: 105 x 45 x 18 мм



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

DIREC F1306

Носитель информации: флэш-память, емкость от 256 go 1024 Мб

Поддерживаемые форматы: MP3, WMA Тюнер

Количество фиксированных настроек: 30 станций

Диктофон

Максимальное время записи:

1080 минут с качеством 24 КГц/32 Кб/с, 300 минут с качеством 44.1 КГц/128 Кб/с (в расчете на память 256 Мб)

Дальность встроенного микрофона: до 2 метров

DIREC MH1900

Носитель информации: HDD формфактора 1 дюйм, емкость 5 Гб Поддерживаемые форматы: MP3, WMA, AVI

Тюнер

Встроенный диктофон

Максимальное время записи:

21,600 минут с качеством 24 КГц/32 Кб/с, 6,000 минут с качеством 44.1 КГц/128 Кб/с

Дальность встроенного микрофона: qo 2 метров

MP3-NЛEEPЫ DiREC F1306 И DiREC MH1900

Александр Фролов

DiREC - ОЧЕРЕДНОЙ ВИТОК ЗВОЛЮЦИИ МРЗ-ПЛЕЕРОВ

Фирменная упаковка продукции DiREC более всего напоминает... новогодний подарок. Она так же необычно «раскрывается», снабжена забавными яркими ленточками... в общем, доставляет удовольствие еще до встречи с самим продуктом.

Но все-таки перейдем к делу. Для начала познакомимся с младшей моделью — плеером DiREC F1306. Плееры этой сверии выполнены в небольшом корпусе цвета «серый металлик» и имеют встроенную флэш-память объемом от 256 до 1024 Мб. HDD-плеер DiREC MH1900 с 5 Гб жестким диском форм-фактора 1 дюйм отличается от своего младшего «собрата» чуть большими размерами, более строгим и элегантным дизайном и управлением на базе миниатюрного джойстика. Плюс к этому он оборудован дисплеем пучшего качества и способен воспроизводить видео.

Мультимедиаплеер от DiREC — больше, чем просто плеер. Это устройство классом повыше — что-то наподобие «наладонника», только более миниатюрное. С

его помощью можно не только слушать аудио и смотреть видео (только на DiREC МН1900), но даже просматривать фотографии, читать тексты (!) или слушать музыку с одновременным воспроизведением текстов песитем (!). В обеих моделях есть FM-радио с возможностью записи с эфира понравившихся мелодий, а также встроенный микрофон, позволяющий использовать их в качестве диктофона.

Но и это еще не все — в каждом плеере DiREC есть по четыре встроенных игры: «Тегрис», «Сапер», «Пятнашки» и «Коробки» (аналог Sokoban) в F1306 и «Побег» (аналог Lode Runner), «Коробки», «Номера» и «Змейка» (аналог Python) в МН1900. Естественно, что на МН1900 игры выглядят лучше, да и играть на нем удобнее благодаря джойстику.

Для удобства работы в комплекте имеется программа T-Music Manager, которая поможет «перегнать» ваши любимые компакт-диски в формат MP3 и «сбросить» в плеер по USB-шнуру. То же самое можно сделать и с видеофайлами — при помощи прилагающейся в комплекте бесплатной программы VirtualDub и специального конфигурационного файла со всеми необходимыми настройками, оптимизирующего сжимаемый файл под возможности плеера.

Устройства оборудованы мощными усилителями для наушников — во время тестирования они спокойно «раскачивали» столь серьезные «уши», как Sennheiser НО 465. Небольшая путаница возникла лишь с обозначением уровня громкости — если в младшей модели он отображается «слайдером», в старшей он дублируется цифрами от 0 до 60 (а почему не до ста?).

Аккумуляторы обоих устройств можно заряжать как по USB-шнуру, так и от приложенного в комплекте зарядного устройства. Кстати, МН1900 может работать и в качестве внешнего накопителя — например для «сброса» фотографий, а также в качестве портативного съемного диска, что серьезно расширяет границы его применения.

SAMSUNG ULTRA!

Компания Samsung наносит удар по трем направлениям - «слайgep», «раскладушка» и «моноблок», выпустив линейку самых тонких в мире телефонов Ultra Edition. Их общими чертами являются изящество формы, стиль и удобство использования, а также мошная «заряженность» например, все телефоны оборудованы ТВ-выходом (!). Первый телефон серии - «раскладушка» Samsung Ultra Edition 9.9 (D830) толшиной всего 9.9 мм с 2-мегапиксельной камерой, возможностью обмена данными через Bluetooth/USB и слотом оля карт памяти microSD - все это в элегантном корпусе из магниевого сплава с бархатистой поверхностью и реагирующей на легчайшее прикосновение псевдосенсорной клавиатурой. Слайдер Samsung Ultra Edition 12.9 (D900) толщиной 12,9 мм один из самых тонких слайдеров в мире с 3-мегапиксельной камерой и многочисленными бизнесфункциями - просмотром документов MS Office, PDF и HTML. Caмая интересная его особенность реагирующий на изменение окружающей среды пользовательский интерфейс uWorld, разработанный совместно с компанией Adobe. Основной дисплей показывает красочный вид того города, где вы находитесь, и меняет картинку в зависимости от времени суток.

Завершает линейку Samsung Ultra Edition 6.9 (X820), самый тонкий моноблок в мире — толщина его корпуса составляет всего 6,9 мм, что не помешало разместить в нем 2-мегапиксельную камеру. Он легко поместится не только в кармане рубашки, но даже в бумажнике.



HOYTEYK ASUS A8J

"МАШИНА РАЗВЛЕЧЕНИЙ"

Общение с новыми ноутбуками ASUS это каждый раз как праздник. Даже если перед этим вы уже видели множество моделей, компания всегда найдет, чем вас порадовать. Не стал исключением и ноутбук ASUS A8J на базе чипсета Intel Centrino Duo и видеокарты nVidia GeForce Go 7300, принадпежащей к последнему поколению видеоакселераторов.

Первое, что радует глаз при поднятии стильной белой крышки ноутбука, — широкоэкранная 14-дюймовая матрица, де-факто ставшая стандартом для обыкновенных «рабочих лошадок», не метящих ни в субноутбуки, ни в «замену настольному ПК». Дальше обращаешь внимание на крупную удобную клавиатуру, грамотное расположение

114

кнопок управления... и, в общем, «вживаешься» в ноутбук. Единственное, что заставляет на секунду задуматься, — отсутствие обозначений у кнопок, эквивалентных нажатию правой и левой кнопок мыши.

Видеосистема достойно встречает как довольно-таки старые игры, так и хиты последнего поколения благодаря «свежести» использованных технологических решений — так что забудьте о проблемах, возникающих при желании «поиграть в новую игрушку».

Также устройство полностью готово для любых коммуникаций (включая довольно редко встречающийся интерфейс Bluetooth) и даже для общения в видеочатах — благодаря встроенной веб-камере с матрицей 0,35 мегапикселя.

Ноутбук от ASUS это всегда целая пачка технологий «в одном флаконе», и одной из самых интересных в данной модели является ASUS Splendid Video Enhancement Technology. Если раньше видео на экране ноутбука выглядело «блекло» по сравнению с телевизором, поскольку в ноутбуке отсутствовали специальные схемы для обработки видеосигнала, делающие изображение «глубоким», «сочным» и «ярким», то теперь у нас есть технология Splendid

Video Enhancement, с которой качество видео на ноутбуке становится сопоставимым с телевизионным. SVE следит за тем, чтобы тон и цветовая насыщенность сигнала в каждой точке экрана больше радовали глаз, особенно хорошо это удается на больших участках с однородным цветом,

Александр Фролов

ших участках с однородным цветом, например травой, небом или морем. Также автоматически корректируется баланс яркости и контраста на темных участках изображения, позволяя увидеть больше деталей в тенях. А для того чтобы можно было сразу приобщиться к такому счастью, не вникая глубоко в настройки, имеется пять предустановок, переключая которые

можно сразу же, что называется, по-

Nº 8 (20) август 2006 **XS MAGAZINE**

чувствовать разницу.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ: Чипсет: Intel Centrino Duo (Intel 945РМ Express Chipset, Intel PRO/Wireless 3945BG Network Connection) Процессор: Intel Core Duo Processor T2300 Память: 2 Гб DDRII 667 МГц Жесткий диск: 120 Гб Экран: 14,1" WXGA 1280 x 800, технологии Color Shine, ASUS Splendid Video Enhancement Technology Видеосистема: nVidia GeForce Go 7300 с поддержкой технологии Turbocache go 512 Mб (128 M6 VRAM) Звук: Intel High Definition Audio Оптический привод: DVD-SuperMulti (пишущий DVDпривод для форматов DVD-R/RW+R/RW Double Layer) Mogem: Fax/Modem, встроенный в чипсет Сеть: 10/100/1000 Ethernet Беспроводные коммуникации: IrDA, Bluetooth V2.0+EDR, Wi-Fi 802.11 a/b/g Встроенная веб-камера 0,35 мегапикселя Разъемы: D-SUB, DVI-D, S-Video, 5 портов USB 2.0, Express Card, ayguo, SPDIF, кард-ридер форматов SD/MMC/MS/MS PRO Вес: 2,39 кг Габариты: 335 х 245 х 35 мм



NOPTATUBHAR AKYCTUYECKAR CUCTEMA CREATIVE TRAVELSOUND 250

Александр Фролов

наводим глянец на "дорожный звук"

То, что низкое качество звука является одной из самых слабых сторон среднестатистического ноутбука, — общеизвестный факт, с которым нам всем приходится мириться вот уже много лет.

Разные компании решают эту проблему по-разному. Например, компания Toshiba организовала альянс с грандами звука Harman-Kardon, что позволило установить на ноутбуки топовых серий дорогостоящие высококачественные динамики.

К тому же что делать, если ноутбук вы уже купили, а его качество звука вас не устраивает? Ведь нельзя же вынуть из него динамики и поменять на другие. И не надо! Есть другой вариант — достаточно приобрести внешнюю портативную акустическую систему. Например, такую как Creative TravelSound 250.

В прозрачном пластике упаковки заключен полный дорожный комплект —

белые как снег колонки, всем своим видом подчеркивающие свою «классовую» принадлежность, шнуры, батарейки и бархатный чехол, как нельзя кстати подходящий для столь гламурного устройства.

Вставляем четыре «пальчиковых» батарейки, нажимаем кнопочку — акустическая система Creative TravelSound откликается синей подсветкой. Теперь можно выбирать место, откуда она будет радовать нас своим звуком, — кстати, небольшие силиконовые «ножки» не дадут ей скользить даже на стеклянной поверхности. А если вы предполагаете смотреть фильм, находясь выше колонок, то «моноблок» легко наклоняется до щелчка назад. Так будет удобнее.

Меломанам со стажем, пожалуй, не стоит ждать от них каких-либо особенных откровений. Но если вы просто хотите посмотреть кино в gopore при помощи ноутбука — скажем, сидя вечером в гостиничном номере, то здесь продукция Creative придется как нельзя кстати.

И если после просмотра половины фильма вам покажется, что качество звука какое-то «плосковатое» и вовсе не улучшилось, вам стоит только выключить Сreative TravelSound и продолжить просмотр с использованием встроенных в ноутбук динамиков, чтобы понять, что такое действительно «плоский» звук и где он на самом деле находится.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Вес: 248 г (без батарей)

Выходная мощность: 1,5 В (RMS) на канал Частотные характеристики: 150 Гц — 20 КГц Количество батареек: 4 х ААА Время работы от батарей: go 25 часов

BENO NAMET BLU-RAY

ВепО ВW1000 trio — новейший оптический накопитель от ВепО, готовый к работе сразу с тремя типами оптических носителей: CD, DVD и Blu-Ray. Поддерживаются как однослойные, так и двухслойные ВD-диски емкостью на 25 и 50 Гб. Привод оснащен следующими фирменными технологиями: Tilt Control System, SolidBurn, Write Right (Seamless Link) и Walking OPC.

видит оно, да 396 неймет???

Samsung объявил о «готовности к выпуску на американский рынок» своего первого проигрывателя Blu-Ray-дисков BD-P1000. Пикантность ситуации заключается в том, что «поставки аппарата начнугся сразу же после запуска первой волны фильмов в формате Blu-Ray откладывается не по причине «отсутствия в магазинах Blu-Ray-проигрывателей»?

МАЛЕНЬКИЙ, ДА УДАЛЕНЬКИЙ

В семействе суперкомпактных ноутбуков с размером экрана 12 дюймов пополнение — модель LW25 Express Dual от LG. Развитие успешной модели LW20 пошло по эволюционному пути — двухъядерный процессор Intel Core Duo, жесткий диск емкостью 60 Гб, DVD-рекордер серии SuperMulti, поддерживающий запись двухслойных дисков, и все это в небольшом корпусе весом в 1,89 кг!

ПОРА МЕНЯТЬ ИНТЕРФЕЙСЫ

Почти завершена разработка нового стандарта, призванного прийти на смену нынешним компьютерным интерфейсам DVI и D-SUB. Он называется UDI — Unified Display Interface (сунифицированный дисплейный интерфейс»). Он не позиционируется как конкурент HDMI, однако заявлена совместимость «сверху вниз» между UDI, HDMI и DVI. Во главу угла ставится его низкая стоимость, не в последнюю очередь по причине свободы от лицензионных отчислений.

Повинка от LG в серии DVD-рекордеров Supermulti умеет читать и записывать любые форматы CD и DVD, в том числе довольно редкий у нас DVD-RAM, обеспечивая высокие для внешнего устройства скоростные показатели — до 16Х для записи однослойных носителей и до 8Х для записи двухслойных. Но главная его «изюминка» — наличие аудио- и видеовходов, позволяющих оцифровывать видео нажатием одной кнопки и без участия компьютера. Впрочем, при желании можно цифровать и редактировать видео традиционным образом — в комплекте поставки имеются все необходимые шнуры и программное обеспечение. В программное обеспечение.



DUD-ВИДЕОКАМЕРА SONY DCR-DUD505E

ФЛЯГМЯН ЗПОХИ ООО

Александр Фролов

Скоро будет, наверное, лет двадцать, как видеокамеры прочно обосновались в нашей жизни. В настоящее время у среднестатистического покупателя покупка видеокамеры занимает третье место после DVD-плеера и цифрового фотоаппарата, а иногда претендует и на второе.

Более всего распространены традиционные камеры с лентопротяжным механизмом, как аналоговые, так и цифровые, но в последнее время с ними все чаще успешно конкурируют камеры с альтернативными носителями информации — жесткими дисками и DVD-дисками.

Сегодня у нас в «гостях» представитель последних, флагман линейки DVD-видео-камер Sony — DCR-DVD505E, которая буквально до отказа напичкана самыми современными технологиями. Судите сами — матрица ClearVid CMOS, объектив Carl Zeiss Vario-Sonnar T, декодер Dolby Digital 5.1 для записи объемного звука с помощью встроенной системы из четырех крошечных микрофонов и 3,5-дюймовый помечных микрофонов и 3,5-дюймовый вас стимать все свои фильмы «широкоэкранными».

Носителями информации в DVD-камерах являются маленькие 80-мм DVD-диски всех популярных в настоящее время на рынке форматов — DVD-R, DVD-RW, DVD+R и DVD+RW, односторонние на 30 минут записи и двухсторонние на 60 минут.

По сравнению с «кассетной» системой Mini-DV подобная камера предлагает потребителю массу преимуществ. За счет упрощения механической части камеры (как вы понимаете, в ней полностью отсутствует сложный и тяжелый лентопротяжный механизм) камера стала намного более устойчивой к тряске и вибрациям (поскольку шпиндель в ней всего лишь один), а также сильно «полегчала». Но самый главный ее «козырь» - это то, что полученную запись вам не надо ни куда-то переписывать, ни обрабатывать. Она вообще получается уже готовой к просмотру достаточно вынуть диск и вложить его в любой DVD-проигрыватель, и уже можно смотреть.

Так что прекращайте недоверчиво коситься на рекламные проспекты — заявленная производителем формула «снимите — достаньте диск — смотрите» действительно работает!

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Объектив: Carl Zeiss Vario-Sonnar Т Оптическое увеличение: 10х Цифровое увеличение: 120х

Фокусное расстояние (эквивалент f = 35 мм): в видеорежиме 41.3 — 485 (формат 16:9), 37.9 — 445 (формат 4:3), в фоторежиме 40.4 — 404 (формат 16:9), 37 — 370 (формат 4:3)

Матрица: ClearVid CMOS 1/3 дюйма, 2,1 мегапикселя

Задействованное количество пикселов в режиме видеосъемки: 1430 тыс. (формат 16:9), 1930 тыс. (формат 4:3)

Задействованное количество пикселов в режиме фотосъемки на карту памяти: 1490 тыс. (формат 16:9), 1990 тыс. (формат 4:3)

Скорости затвора: 1/3 - 1/425 с

Баланс белого: авто, на открытом воздухе, внутри помещения, «одно

Программы: портрет, пляж и лыжи, ландшафт, прожектор, закат и луна Минимальное освещение: 3 люкс

Минимальное освещение с функцией NightShot: О люкс

Функция Super Steady Shot

ЖК-дисплей: гибридный ТҒТ 3,5 дюйма, 16:9, 221 200 точек, с сенсорной панелью

Видоискатель: цветной, 123 200 точек

Функция Super SteadyShot (электронный стабилизатор изображения) Ayquo: Dolby Digital 5.1, встроенная 4-канальная система микрофонов Носитель данных: DVD-диск емкостью 1,4 и 2,8 Гб (30 и 60 минут в режиме SP) форм-фактора 80 мм

Форматы записи: MPEG2 (видео), JPEG (фото)

Размер изображения (видео): 640 x 480

Размер изображения (фото): 2304 х 1296 (формат 16:9), 2304 х 1728

(формат 4:3)

Соединение: USB, Audio, Video, S-Video

Время непрерывной работы от батареи: 105 минут

Вес: 540 г

Габариты: 147 x 66 x 90 мм

BEG-KAMEPA LOGITECH QUICKCAM FOR NOTEBOOKS PRO

СВЕТ, КАМЕРА... ВИДЕОЧАТ

Компании Logitech у нас уже традиционно принято доверять выбор мышей и компьютерной периферии. Не являются исключением и веб-камеры, и на одну из представительниц новой линейки — Logitech QuickCam for Notebooks Pro — мы как раз решили обратить внимание.

Разработана она специально для ноутбуков — сзади ее элегантной конструкции расположена «прищепка» с мягкими резиновыми наконечниками, благодаря чему ее можно аккуратно «вешать» прямо на раскрытом экране вашего ноутбука.

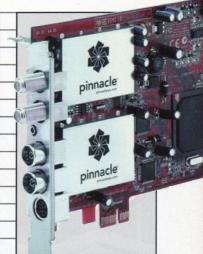
Используемая в ней 1,3-мегапиксельная матрица дает более четкую и детальную картинку с максимальным разрешением 1280 на 960 точек, нежели камеры предыдущего поколения с 0,3-мегапиксельными матрицами и максимальным разрешением 640 х 480 точек. Более того,

она дает лучшую картинку даже в стандартном разрешении программ Skype и Microsoft Live Messenger, что составляет всего лишь 320 х 240 точек. Достигается это за счет того, что интерполируемое (т.е. «пересчитываемое») «из большего в меньшее» разрешение всегда дает более высокое качество, чем снятое «один в один». Нелишне будет заметить, что камеры от Logitech единственные, которые могут похвастаться «честными» 30 кадрами изображения в секунду.

Ho, естественно, данная модель новая не только потому, что в ней используется матрица последнего поколения, — инноваций в ней предостаточно. Это техногочия RightLight, позволяющая «вести эфир» в условиях недостаточного освещения, а также ее партнер RightSound, полностью устраняющая Александр Фролов

эффект «эха» и строго следящая за синхронизацией звука и изображения. А для того, чтобы процесс общения шел веселее, Logitech предлагает использовать в видеочате свои «фирменные» видеоэффекты — например, представиться собеседнику говорящей акулой, которая будет в точности отслеживать всю вашу мимику благодаря совершенной системе слежения.

И напоследок по поводу того, о чем мало кто вспоминает. Вы покупаете новую камеру, но качественную картинку при этом получают ваши собеседники, а не вы. Обидно, правда? И все-таки смысл в покупке есть. Потому что, если у вас будет установлена Logitech QuickCam for Notebooks Pro, ваши собеседники будут намного охотнее выходить с вами на видеочат, а значит, у вас откроется масса недоступных прежде возможностей!



PINNACLE C NYJINTOM

Специально для владельцев современных компьютерных систем Pinnacle выпустил две модели ТВ-тюнеров с интерфейсом РСІ-Е x 1. Младшая модель, Pinnacle PCTV Dual Hybrid Pro PCI-e. имеет два антенных разъема и два тюнера, что позволяет одновременно записывать один источник и смотреть другой, будь то аналоговое телевидение, DVB-Т или **FM-радио.** Старшая модель -Pinnacle PCTV Dual Analog + DVB-Т + DVB-S помимо всех перечисленных возможностей может одновременно принимать сигнал с двух спутниковых «тарелок» (DVB-S). Телевизионная часть тюнеров построена на чипсете Philips, «спутниковая» - на чипсете Zarilink. Обе модели комплектуются пультом ДУ.

NINTENDO Wii - YKE OCEHЬЮ?

Компания Nintendo меняет свои планы и собирается сделать запуск консоли Nintendo Wii уже в октябре месяце, явно надеясь "отщипнуть" часть рынка до прихода Sony PlayStation 3. Конечно, ее игровая приставка не сможет конкурировать с Xbox 360 и PlayStation 3 по техническим параметрам, но зато на ней идут старые игры от Nintendo, у нее совершенно уникальный манипулятор, да и стоит она дешевле.

ХВОХ 360: HD-DVD ОТДЕЛЬНО

На слухи о возможной модернизации Хbox 360 посредством простой замены DVD-привода на HD-DVD пресс-служба компании Microsoft ответила, что подобный шаг она не планирует. Судя по всему, добавление HD можно будет сделать лишь с приобретением специального HD-DVD-привода во внешнем исполнении, который и был продемонстрирован на последней E3.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Камера: 1,3 мегапикселя
Поддерживаемые разрешения
(видео): 320 х 240, 640 х 480,
30 кадров в секунду
Поддерживаемые разрешения
(фото): 320 х 240, 640 х 480,
1280 х 960, 2272 х 1704 (с программной интерполяцией)

Встроенный микрофон Интерфейс: USB

Технологии: RightLight, RightSound, Logitech

VideoEffects

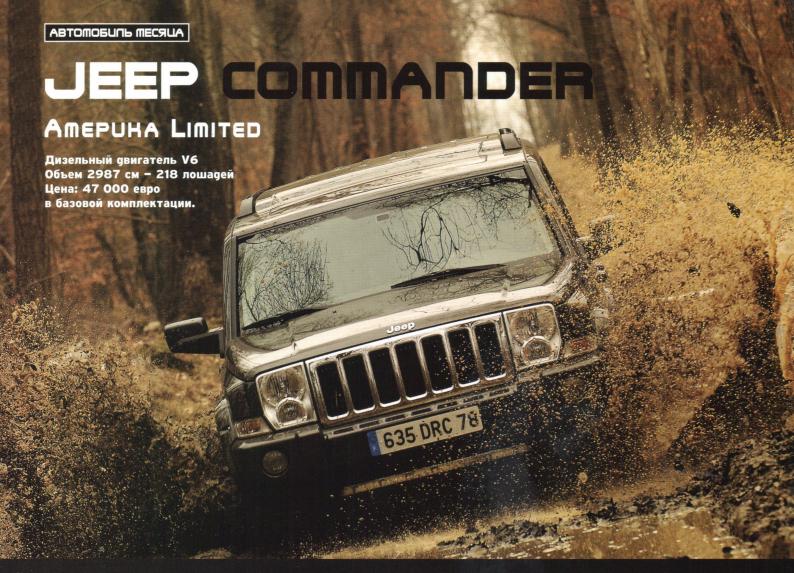
В комплекте: гарнитура (моно),
мягкий кофр для транспорти-

ровки





[играй] THE THE SHEAT OF THE PARTY PASSET OF THE HOURS THE PASSET OF THE PASSET 30 HORGUAR IIB3 MMahamam, Mcaammaachan IIIB3 MMahamam, Mcaammaachan Cammanan IIB3 MMahamam, Mcaammaachan IIB3 MMah зо но порудг. ЦВЗ «Манеж», Исаание вская пл., 1. Санкт-Петербург, ЦВЗ «Манеж», Исаание КОМПЬЮТЕДЫ, ПРИСТАВКИ, аксессуары Мобильные развлекательные устройства Мобильные развлекательные устройства KOMTHOTEPHI, TIPNCTABKW, AKCECCYAPHI МООМЛЬНЫЕ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ УСТРОИСТВА ИННОВАЦИОННЫЕ ЭЛЕКТРОННЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ Аминостисли и по смотоми и АУДИОВИЗУВЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ АУДИОВИЗУВЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ MANDELINE AND WHIEDHELL MLDP1 LOVO WILDWAY HE DAD Ten. | dakc: | 812| 717-6446, 717-6089 www.real-fair.ru
e-mail:info@real-fair.ru





еред вами европейская дизельная версия нового Јеер Commander. Решетка радиатора с семью отверстиями как бы говорит нам: «Вы смотрите на настоящий джил!» Джил — это фонетическое сокращение букв G и Р от «general purpose». Проще говоря, машина для решения любых проблем. Что мы и будем учитывать, вынося приговор этому монстру, способному с одинаковым успехом месить грязь и рассекать по автома-

гистралям. Со своим статичным клиренсом Commander не претендует на равное

положение с такими стопроцентными внедорожниками, как Точагед или Land Cruiser. Зато, несмотря на свои 2,4 тонны, топкие дороги, в которых он вязнет до

дверей, его не пугают благодаря трансмиссии 4x4 QuadraDrive второго поколения, которой оборудован этот крутой малыш. Он смело кидается в грязь и радуется этому, как гиппопотамище. Помогая выполнению поставленной задачи, автома-

тическая коробка передач исполняет свою роль блестяще. Выбравшись из грязи, мы отправляемся на «детскую площадку» - т.е. на дорогу. Излишне мягкая подвеска, которая мешала нам на бездорожье, не порадовала и на типичном, усеянном заплатками и проплешинами, покрытии наших дорог: на высокой скорости Commander изрядно покачивался. По нашему мнению, подвеске не хватает боковой поддержки. Впрочем, если не превышать установленные лимиты скорости, машина идет достаточно плавно. В салоне с деланно простоватым дизайном царит американская атмосфера. Верхняя часть панели управления оригинально оформлена: на ней расположено четыре пары регулируемых вентиляционных решеток и 16 болтов с внутренним шестигранником. Руль и рукоятка селектора переключателя режимов трансмиссии украшены логотипом Јеер, обрамленным хромированным кольцом и декоративными болтами. Именно в этом, наверное, и заключается весь американский шарм. Сзади мы находим два ряда сидений, расположенных ступенчато, т.е. каждый ряд чуть выше пре-

дыдущего. Эта конфигурация идеальна для того, чтобы везти детей и их приятелей на шашлыки, все пассажиры имеют равные возможности любоваться проплывающими мимо пейзажами. Сиденья можно сложить, получив таким образом вместительный багажник (аж два кубометра), но для перевозки багажа большой семьи он не подойдет. Имейте также в виду, что на последний ряд не стоит сажать тех, кто склонен бездумно нажимать на все кнопки, так как в их распоряжении окажется отдельный блок управления климат-контролем. На дороге машина разгоняется до 100 км/ч за 9 секунд! При скорости до 130 км/ч звукоизоляция вполне удовлетворяет. Если скорость выше, помимо шума двигателя, добавляется утомительный «аэродинамический» шум (кавычки напрашиваются сами собой, так как ветровое стекло почти вертикально, да и сам автомобиль отнюдь не самых обтекаемых форм). Ну и ладно, ведь все равно превышать скорость в 130 км/ч на таком буцефале мало кто решится. Как бы то ни было, Commander поможет вам выделиться на общем фоне.

1 = 0 9 1 0 3



Накооми доизей пылью из под колес в многопользовательском режиме



Исследий мир Тачек!

СМОТРИ. ГОНЯЙ. ЖИВИ.

arDuchей представляет фильм студии $\Pi U K CAP$









«Сожги резину» более чем на 30 трассах и мини-играх!

ЛЕТО 2006



P I X A R PlayStation 2 PlayStation PlayStation





Эту игру вы всегда можете найти в магазинах:









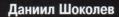












ROMMAN

Консоль

0 2

4

Рискуя завлечь читающих эти строки на скользкий и справедливо осуждаемый путь потворства интеллектуальному пиратству, мы приглашаем вас побалансировать на грани между легальным и нелегальным, поговорить обо всех тех маленьких секретиках (иногда оказывающихся секретами Полишинеля), которые скрывают наши консоли. У Xbox, GameCube, PSP, Nintendo DS & Co действительно есть слабые места. до которых докапываются некоторые проныры. Вам решать, поддаваться ли искушению и становиться ли одним из них. Если что, мы вас предупредили...

дновременно с первыми домашними компьютерами возникли и такие явления, как хакерство, пиратство и компьютерное мошенничество, которые все сильнее отравляют нам (да-да, всем нам) жизнь. Издатели и конструкторы соперничают в изобретательности и находчивости с ловкачами, которые стараются обойти системы защиты или использовать мощности машин для своих более или менее легальных целей (начиная с копирования частных программ, т.е. обычного пиратства, и заканчивая использованием альтернативных операционных систем). На протяжении нескольких поколений эта война продолжает свирепствовать. Защита усложняется, особенно на материальном уровне, но всегда остается какая-нибудь лазейка, в которую может пролезть талантливый взломщик. Но давайте поднимем забрала: между возможностью модифицирования консоли и использованием ее недостатков, чтобы играть в пиратские копии игр, есть существенная разница. Отбросим на минуту в сторону нелегальное использование модификации консолей, забудем про пиратские игры и сосредоточим внимание на темных сторонах самих кон-





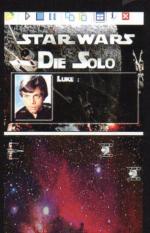
ВСЕ, что от вас скрывают разработчики!

Haliahgerpayng

солей, которые, возможно, окажутся за гранью легальности, но которые никоим образом не угрожают рынку программного обеспечения. Пакеты homebrew-программ (т.е. «самодельного» ПО) могут представлять иногда существенную ценность для владельцев консолей. Но прежде чем создание такого ПО становится возможным, необходимо преодолеть барьер, заставляющий скрежетать зубами, — систему защиты консолей. Как обойти ее и сделать возможным использование этих программ, которые изначально приставками не читаются, так как они не являются легальным софтом?

Как и в компьютере, в консоли есть операционная система. Надо, соответственно, ее заставить «использовать» нелицензионные программы. Для этого надо их запустить, что требует неких более или менее рискованных действий. Наиболее деликатные и дорогостоящие





они тоже прошли через это

* PS Опе стала консолью, открывшей эпоху «дикой модернизации». Первые версии консоли были многозонными и принимали многие копии сохранений, но Sony прикрыла эту лавочку, когда разъяренные фанаты стали «элоупотреблять» покупкой импортных игр. Однако «проколы» остались: началась эпоха swap-disk, потом эпоха микросхем и пайки, которые дезактивировали систему защиты консоли. Sony постаралась как можно лучше защитить PlayStation 2, но и тут пираты нашли лазейки. Отсутствие самодельных программ для PlayStation 2 делает из модернизации чисто пиратскую деятельность.

* Dreamcast от Sega казалась хорошо защищенной тем, что в качестве носителя информации использовались диски формата GD-ROM. Но это заблуждение рассеялось в тот день, когда взломщики-умельцы заметили, что официальный английский журнал Dreamcast выходит с подарочным CD-ROM с играбельными демоверсиями, которые запускаются на консоли. Подобрав код, позволяющий считывать CD-ROM, хакеры смогли его применять и к игровым дискам. Симпатичные самодельные программы получили большой успех на Dreamcast: проигрыватель DivX, эмуляторы й т.д.





КОМПЬЮТЕРА,
У КОНСОПИ
ЕСТЬ
ОПЕРАЦИОННАЯ
СИСТЕМА.
НАДО
ЗАСТАВИТЬ ЕЕ
«ИСПОЛЬЗОВАТЬ»
НЕПИЦЕНЗИОННЫЕ
ПРОГРАММЫ.





(как правило, связанные с «амортизацией», не рекомендуемой в отношении использования пиратских копий) связаны со злоупотреблением возможностями «железа» консоли посредством пользования микросхемами, которые обходят установленную защиту... Но современные консоли куда сложнее, чем их предшественницы. И чем более они усложняются, тем больше риск появления «проколов». Тем больше возможностей для взлома программного обеспечения. Первой консолью, сильно пострадавшей от этого, была Хbox. Хакеры получили доступ к жесткому диску через Ethernet и смогли записать на него модифицированную операционную систему, позволяющую запускать нелицензионный софт. Самодельные программы многочисленны, некоторые позволяют трансформировать консоль в мультимедийное устройство, читающее любые носители (DVD, DivX, MP3...), другие - подключать к игре других геймеров без использования Xbox Live и т.д. Очевидно, эти изменения (в отличие от модификаций «железа») обратимы, так как консоль могла в обход их продолжать пользоваться своей родной операционной системой.

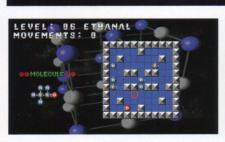
Королевы Homebrew

В ожидании того, когда «проколы» Xbox 360 станут общедоступными (смотри врезку), PSP и Nintendo DS (и про них у нас есть врезочки) представляют в настоящее время наиболее интересные с точки зрения создания homebrew-программ носители информации. Мобильность, Wi-Fi и мультимедиа в чести, но любители не ограничиваются этим и создают простенькие, но вполне себе симпатичные игры. Помимо возможности использования пиратских копий игр, эти программы добавляют консолям другие опции. На PSP с вместительной картой памяти вы сможете смотреть фильмы DVD (мы не сказали про DivX, но и они работают), переделанные на вашем РС в формат видео PSP, и читать ваши PDF. Вы также сможете пользоваться одним из самодельных интернет-браузеров, более быстрых и эргономичных, чем официальные браузеры PSP. Мы не будем перечислять здесь все дополнительные возможности. Если вам это интересно, то вы уже бросились в Интернет, чтобы побольше узнать о homebrew, и мы не будем держать вас за руку. То же касается и DS: с подходящим оборудованием (смотрите врезку «Поимей DS во все ее дырки») вы сможете получить доступ к интернет-браузеру для DS, к мультимедийному плееру, небольшой программке для рисунков и т.д. Не рассчитывайте на то, что мы поможем вам найти все это в Интернете, сами ковыряйтесь (в конце концов, ничто же вам не мешает посмотреть французский сайт www.gx-mod.com, где есть все, связанное с последними разработками для современных консолей. Не знаете язык – воспользуйтесь онлайн-переводчиком).

Поимей DS во вс∈ ∈∈ дырки

Как и ее старшая сестра GBA, DS грешна, но, чтобы лишить ее девственности, надо использовать лва периферийных устройства. Первое позволит запихнуть в порт GBA кард-ридер, это даст возможность скачивать с РС программы. Второе устройство вставляется в порт DS с оригинальной игрой, которая послужит приманкой. Теперь эта система открыта пиратским версиям DS и GBA, но это единственный способ получить доступ к симпатичным homebrew на DS. Отметим, впрочем, что два этих устройства «торчат» из DS. Это нескромно. Увы, проблема не была решена и в обновленной версии DS - DS Lite...



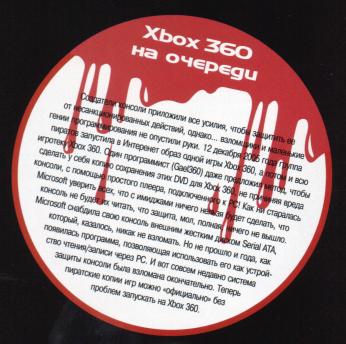












Диалог с совестью

В завершение вернемся к игре в кошки-мышки, в которую играют взломщики консолей и их создатели. Ни одно самопальное изменение современных консолей не может служить вечно. Этому препятствуют создатели приставок, придумывающие все новые средства защиты. Такая игра в догонялки имеет, конечно же, серьезные коммерческие последствия. Не будем забывать, что разработчики зарабатывают на продаже софта больше, чем теряют на «железе». И будем честны: редко встречаются люди, которые используют обнаруженные ими «проколы» только для запуска homebrew-софта, и еще реже те, кто не поддается искушению пользоваться пиратскими версиями программ и игр... И последнее, о чем можно спросить: может ли существование этих «проколов» способствовать успеху консоли? Некоторые недоброжелатели, не стесняясь, заявляют, что разработчики не стремятся завоевать новых клиентов, которые после корректной модернизации остаются верны машине и будут покупать официальное программное обеспечение. Кто знает?





Попемика внутри консоли...

Мы не хотим заканчивать материал, не обсудив одного забавного момента. Недавно была обнаружена и немедленно использована одна недоработка в системе сохранения GTA: Liberty City Stories (для PSP). Копируя поддельное сохранение специальной игры на карту памяти (с помощью USB) и загружая ее в игру, мы, таким образом, портим машину, зато получаем систему, готовую к использованию любых самописных программ и других неофициальных «штучек». Странное совпадение: практически сразу, как обнаружился этот «прокол», Sony выпустила Giga Pack PSP с огромной картой памяти на 1 Гб, как раз достаточной, чтобы хранить на ней фильмы, записывать homebrew-софт или что-то еще более сомнительное. Пока не появилось программное обеспечение, которое решит эту проблему, все эти странные совпадения приводят в недоумение. Заметьте, фильмы и другие вещи на карте памяти имеют одно несомненное преимущество: время загрузки меньше по сравнению с UMD и батарейка работает дольше, потому что в отличие от UMD не нагружается никакая механика. А самым энергозатратным является мотор...









Не дпя продажи

Нотеbrew-программы, разработанные чаще всего одним-единственным человеком, прекрасно запускаются на консолях и официально бесплатны. Речь может идти о маленьких играх (иногда

очень успешных, как, например, freeware-программы для PC), а также об эмуляторах старых консолей: на DS можно эмулировать Amstrad PC, Game Gear, PCE Engine, SNES... На PSP уже эмулированы NES, Megadrive, GBA и многие другие консоли. Программы-утилиты тоже не оставлены без внимания (превратить DS в научный калькулятор — вполне реально), как и медиапроигрыватели (от DivX до MP3 и Flash), включая GBA! Пора подводить итоги объявленного в прошлом номере конкурса писем читателей. Отрадно, что перспектива получить призы не послужила поводом для того, чтобы в наш адрес стали сыпаться исключительно хвалебные письма. Откровенная лесть, равно как и огульные обвинения, у нас не в чести. Говорите, что думаете, аргументируйте и самое главное – предлагайте, как сделать лучше.



Привет редакция.

Я Денис, мне 24, увлекаюсь играми еще с детства. Играю на PS2 и PC, на приставке - в классику - FinalFantasyVII, (прошел уже 8-ю, 9-ю, 10-ю части игры), на PC в основном играю в стратегии: в Нотемогіd2 и EVE Online. Периодически читаю журналы PlayStation и XS Magazine.

И сразу к делу. Приобрел последние 2 номера XS М. Пролистав бегло, пока ехал в метро, приятно был удивлен обновленным дизайном. Добавились де-

вушки - Это ОЧ. порадовало глаз. В общем, дома прочитал, посмотрел и оценил. Решил вам написать коротко и по существу.

Плюсь

1. Из вышенаписанного к плюсам журнала XS однозначно можно отнести новый дизайн с девушками.

Отличный подход к оформлению журнала – ОЧЕНЬ привлекательно и в современном молодежном стиле. Модели девушек отличные, и фотографы тоже + - постарались:) Могу предположить, что данная концепция нового дизайна с девушками привлечет и захватит новую аудиторию читателей.

- 2. Всегда смеялся над забавными подписями под фотографии! Отличная идея подписывать фото в интересном юморном стиле. Так держать!!! :)
- 3. Еще радует игра шрифтов в заголовках статей. Это заставляет запоминать прочитанное и обратить на статью внимание. Многие журналы используют один шрифт в заголовках, что часто делает его скучноватым в плане оформления, и журнал не так запоминается. Исключение составляют разве что только журналы эротического содержания:)
- Считаю, будет огромным плюсом, если и впредь на обложках будут девушки, например в киберпанковском стиле или стиле анимэ, ну или просто симпатичная девушка, качественно сфотографированная и обработанная на компе:)
- Наличие DVD-диска с софтом и демо-играми уже само собой плюс+. Поэтому про него упоминать особо не буду. Я, например, взял себе за правило сначала покупать журналы с DVD, а потом, поиграв в демо-игры, покупаю ту или иную игру или фильм.

Минусы

В последнем номере XS в содержании на 3 стр., мне показалось, слегка намешано фотографий и что поэтому немного теряются заголовки с номерами страниц на полупрозрачных черных плашках - может, не совсем удачно коллаж подобран... здесь в принципе можно слепить фотки с этими плашками и запихнуть их в, например, белые рамки, думаю, это не такой уж большой минус и это будет учтено и устранено..:) 2-й минус - это достаточно редкое появление в статьях из последнего номера некачественных фото, например на стр. 48-49, или квадратно-пиксельная грудь у Лары с 73 стр. Ну нельзя же так, тем более Лару:) Грудь должна быть - сами знаете какая :) Я бы здесь решил вопрос в пользу качества, а не количества. Или, к примеру, убрал некачественные фотки, а взамен поставил бы выносы - главные мысли, вынесенные из текста статьи. Или в инете поискал wallpaper'ы для статьи: на официальных сайтах обычно их и выкладывают в первую очередь, когда игры еще не вышли в свет.

В общем, в целом журнал отличный, яркий, запоминающийся, с отличным новым привлекательным контентом в лице (или лицах) пышногрудых фотомоделей, и на этом фоне мелкими минусами можно и пренебречь.

Пожелания:

Побольше устраивайте конкурсов, ребята, с ценными призами! И люди к вам потянутся..:) С уважением, Денис.

Спасибо за теплые слова. Признаемся, работа редакции стала намного труднее после того, как сменилась концепция журнала. Только представьте себе, редакторы и дизайнеры целыми днями вынуждены отсматривать десятки фотографий пышногрудых моделей и решать, решать, что пойдет в номер, а что нет. Никому такого не пожелаем. Но раз уж мы взяли на себя это бремя, будем нести его до конца. Таков уж теперь наш крест.



Здравствуй, редакция журнала XS (теперь вам бы надо поменять буквы местами). Да, тяжелые времена настапи для издательского дела в России. Ваш пример – самый яркий. Привлекать читателя мотографиями женских грудей – ход стародавний, но эффективный. Только непонятно, что с обещанием стать взрослыми? Допустим, детей вы уже привлекли подобными фото. Теперь ребенок по старинке просит мать купить ему «об играх» и счастливый удаляется мастурбировать в спальню. А

что делать со «взрослой мужской аудиторией»? Вы журнал отделали, как Хрущев Россию: все наполовину. Сиськи есть, но в этом вы не соперники специализированным изданиям. С играми тоже аврал. Как только какой-нибудь Gottfather выходит в свет, вам он уже не интересен. Жалкие две странички, на которых информации - только скриншоты, остальное (текст) - 95% bullshit. Вы вообще интересуетесь, чем ваши сотрудники занимаются в рабочее время? Разглядывают свежие фотки для нового ЭксЭса? Команда ведь отличная (за исключением Царева): бывалый арт-директор, вездесущий Торик, Закиров. Но... единственное, что удерживает внимание к журналу на 10 лишних минут - своеобразные miscellaneous. Выписки из врачебных отчетов, био 50 Cent, проекты с отечественными «рэперами». Видимо, у кого-то из вашего журнала есть практика работы в «Крокодиле». Народ вас тоже, чувствуется, не сильно любит. В других журналах «обратная связь» занимает несколько страниц, вам же нужно объявлять конкурс, чтобы кто-то что-то написал. Радует, что реклама занимает меньшую часть журнала. Хорошая статья про «40 вещей». Только с отходом от игровой тематики ее наличие скорее напрягает. В общем, восстанавливайте статус игровых экспертов, дорабатывайте рубрики, чтобы не было этих отрывочных врезок посреди голых тел; а bitches... ну что поделаешь, без них сегодня никак.

Радикальная смена имиджа - шаг, который неизбежно поляризует аудиторию. Опыт показывает, что любое смелое новое начинание (а мы со всей скромностью считаем XS Magazine именно таковым) вызывает волну критики, что бы ни получилось в итоге. Само по себе наличие этой критики указывает как на то, что нам есть над чем работать (по-другому просто не бывает), так и на то, что начинание наше вызывало резонанс. Современные игровые журналы и в России, и в Европе, и в США при всем их кажущемся разнообразии до обидного предсказуемы по части формата и манеры подачи материалов. И хотя среди них много отличных изданий, почему же все они должны до такой степени походить друг на друга? Мы хотим делать развлекательный журнал о видеоиграх. Не энциклопедию, не каталог обзоров лучших релизов за месяц, не аналитическое издание о состоянии игровой индустрии - развлекательный журнал. Отсюда и обилие красавиц (поднимите руки те, кому их наличие в журнале не поднимает настроение), и множество околоигровых материалов, и небольшие по объему рецензии.

Мы очень внимательно относимся к критике и всегда стараемся учитывать ваши пожелания. Однако, если вы хотите укорить XS за то, что он не похож на другие игровые издания, заявляем сразу: мы именно этой непохожести и добивались.



Здравствуйте, уважаемая редакция! Читаю ваш журнал с первого номера и хочу выразить свое мнение по поводу того, как он изменился, и того, что мне в нем нравится и не нравится. Начнем с тотального изменения вашего имиджа в конце весны: это... смело, но лично у меня из толовы не выходит образ родителей, которые в конце прошлого года оформили годовую подписку на ваш журнал своему десятилетнему сыну, и тут им приходит журнал эротического содержания! У вас не было таких случаев? Вторая пере-

мена, по-моему, не в лучшую сторону - сокращение объема рубрики Review: если раньше она была размером 30-40 страниц, то теперь всего около пятнадцати, а самое главное, что на страницу у вас помещается 3-4 обзора! Из таких коротких материалов невозможно составить мнение об игре, а если у вас нет цели дать игрокам представление о рецензируемом материале, то не тратьте места на эту рубрику, а добавьте более полезную информацию. В-третьих, куда делся музыкальный раздел? Ведь, насколько я понимаю, вы делаете не полностью игровой журнал, следовательно, должны уделять некоторое пространство фильмам и музыке. Теперь к хорошему. В вашем журнале отличные большие скриншоты, которых так не хватает во многих других журналах, хотя они занимают много места, все равно являются большим плюсом вашего журнала. Также радуют постоянные оригинальные рубрики, так что никогда не знаешь, что тебя ждет в следующем номере. В общем, это все, что я хотел сказать, желаю вам удачи, популярности и больших тиражей!

Когда принималось решение о начале сотрудничества с нашими французскими коллегами, этические вопросы волновали нас далеко не в последнюю очередь. Основная проблема в том, что до сих пор слишком распространенным является представление об игровых журналах как об изданиях для детей и подростков. И все, кто так или иначе причастен к созданию этих журналов, денно и нощно бьются над тем, чтобы разрушить этот стереотип. Мы понимаем, что многие будут по инерции покупать XS как «детское» издание (хотя таковым оно не являлось никогда). Но наша ли в том вина? Перед покупкой журнал можно полистать. К тому же обложка весьма красноречиво говорит о том, что можно найти внутри.

Хотелось бы также избежать влияния еще одного стереотипа. Даже те издания, которые с самого начала позиционируют себя как подростковые, публикуют материалы практически обо всех выходящих играх. В том числе и о таких, как Postal 2, Manhunt, The Darkness и прочих. Между тем, если вы забыли, что это за проекты, взгляните хотя бы на скриншоты из них. Упаси боже нас поддерживать тех, кто ратует за цензуру в играх в связи с обилием в них сцен насилия. Но, если уж говорить о возможном вреде психике совсем юных читателей, не нужно быть психологом, чтобы понять, что будет менее адекватно воспринято 10-летним ребенком: изображение женской груди или «отпиленной» колючей проволокой человеческой головы. А для родителей лучшим советчиком по-прежнему остается здравый смысл. Но никак не слепая вера в стереотипы.

реклама

ASUS	1
GamePark	3-я обложка
Home Interactive Technologies	s 119
Sony	2-я обложка
Sony	4-я обложка
Sony	15
Vellod Impex	7
Vellod Impex	9
Vellod Impex	11
Vellod Impex	121
ион	3
Союз	107

The Stengazeta



Завершился период, в течение которого **XS Magazine** выходил сдвоенными номерами.

С августа мы снова ежемесячно будем с вами.

Редакция



ЭКСЭС Мэгэзин.

№ 8 (20) август 2006

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия.

ПИ №ФС77-19554 от 14.02.2005

Выходит 1 раз в месяц

Учредитель и издатель 3AO «Solitary Publishing»



Генеральный директор Александр Ефимов alexander_efimov@solitary.ru

ТИРАЖ 42 000 экз.

РЕДАКЦИЯ

И. о. главного редактора, арт-директор

Михаил Огородников mikhail_ogorodnikov@solitary.ru

Редакторы

Олег Коровин Егор Просвирнин Александр Фролов, руководитель тестовой лаборатории XS Magazine

Дизайнеры:

Павел Сизов Денис Сковородко

Корректор

Мария Иванова

Над номером работали:

Александр Бондарев Роман Говеч Евгений Закиров Альберт Колеров Стефан Лавуазар Сергей Лазарев Дидье Латиль Евгения Сафронова (перевод), Всеволод Царев Даниил Шоколев

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Руководитель отдела

Евгений Абдрашитов evgeny_abdrashitov@solitary.ru тел. 504-18-63, 581-11-15

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Руководитель отдела

Александр Ефимов distrib@solitary.ru

ТИПОГРАФИЯ

OY «ScanWeb» Korjaalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не редактируются и не корректируются. При цитировании или ином использовании материалов, опубли-кованных в настоящем издании, ссылка на XS Magazine строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Ждем писем читателей по адресу:

xs@solitary.ru 127287 г. Москва, а/я 24, XS Magazine

ЦЕНА СВОБОДНАЯ

Уважаемые читатели!

Теперь вы можете подписаться на электронную версию нашего журнала в формате PDF через систему New-press (www.new-press.ru).

ПОЗПИСКА В стоимость подписки уже включена почтовая доставка заказными бандеролями.

- Чтобы подписаться, нужно вырезать (или воспользоваться ксерокопией), заполнить и отнести в ближайшее отделение связи прилагающуюся квитанцию.
- При заполнении необходимо разборчиво указать:
 - название организации
 - получателя
 - почтовый индекс
 - адрес для доставки - количество номеров
 - сумму вашего заказа
- При оплате платежным поручением вам необходимо отправить заявку на подписку и затребовать счет к оплате любым удобным способом.
- Оплату необходимо произвести до первого числа подписного месяца. Подписка производится только на территории Российской Федерации.
- Копию оплаченной квитанции вы должны выслать в адрес редакции XS Magazine: 125183, Москва, ул. Генерала Рычагова, д. 26. Телефон: (095) 154-98-47 Телефон/Факс: (095) 589-11-15 E-mail: subscribe@solitary.ru

Стоимость XS Magazine по подписке Стоимость одного номера Стоимость подписки на полгода (6 месяцев)

85 p. 510 p. Оплата по этой квитанции действительна до 1 сентября 2006 года.

извещение	ЗАО «Солитари Паблишинг» ИНН 7705625678 КПП 770501001 р\с 40702810538090113308 в Сбербанке России г. Москва Мещанское ОСБ 7811 БИК 044525225 к\с 3010181040000000225 ФИО:		
КАССИР		мма, руб.	
КВИТАНЦИЯ	р\с 40702810538090113308 в Сбербанке России г. Мог Мещанское ОСБ 7811 БИК 044525225 к\с 301018104	ЗАО «Солитари Паблишинг» ИНН 7705625678 КПП 770501001 р\с 40702810538090113308 в Сбербанке России г. Москва Мещанское ОСБ 7811 БИК 044525225 к\с 30101810400000000225 ФИО:	
KACCIAD	Подписка на журнал «XS Magazine» С № по № Суп	има, руб.	



АЛЬТЕРНАТИВА
ВСЕГДА ЕСТЬ, НО НЕ ВСЕГДА
ОНА ЛУЧШЕ...

E3'2006 FLASHBACK

Наиболее перспективные игры из показанных на ЕЗ определены. Даты выхода — отмечены в календаре. Опустевший Лос-Анджелес (на фото) погрузился в будни. Ну, и пока длится ожидание, предлагаем чуть внимательнее приглядеться к выбранным проектам. Попытаться вникнуть в самую их суть. Быть может, даже понять, что движет героями, о чем они думают, чего хотят. Вот наша версия.



GENJI 2. «Ох, СЕЙЧАС КОМУ-ТО ПОКАЖУ ДРЕВНЕЕ МАСТЕРСТВО ВЛАДЕНИЯ ТРУБОЙ!»



STRANGLEHOLD. «СДОХНИ, ИМПЕРИАЛИСТИЧЕСКАЯ СВИНЬЯ!»



METAL GEAR SOLID 4. «ЛУННАЯ ДИАДЕМА, В БОЙ!»

CONVENTION CENTER. «КУДА УЕХАП ЦИРК?»



HELLGATE LONDON. «НЕЛЕГАЛЬНАЯ ИММИГРАЦИЯ ДО ДОБРА НЕ ДОВОДИТ».



Віоѕноск. «Я пришел с миром! Да-да, я к тебе пришел».



ASSASSIN'S CREED. «ПРОСТИТЕ... ИЗВИНИТЕ... ПОЗВОЛЬТЕ... БЕЗ МЕНЯ НЕ НАЧИНАТЬ... А, ЧЕРТ! ОПЯТЬ ОПОЗДАП. НУ ЧТО ЗА ЛЮДИ!»



Just Cause. «О, снимают, снимают! Крупный ппан! Так, поправить очки... Перчаточки... Вроде, ничего так должен смотреться».



Crysis. «Ребят, я отлучусь в кусты на две минуты. Прикройте, падно?»



Заходи и выбирай свое!

Сеть специализированных магазинов видеоигр

ЛУЧШИЕ КОНСОЛИ











..а на сайте больше! gamepark.ru

ЛУЧШИЕ ИГРЫ



Имей выбор, знай тде браты

(495) 142-56-65 (495) 142-55-35

гарантия, доставка, огромный выбор, низкие цены, кредит



Диски 8 см DVD±R(W)

www.sony.ru www.sonystyle.ru





AccuCORE защита от царапин и повреждений.